

# **LAPORAN PENELITIAN**

## **KREATIFITAS KARYA KRIYA KULIT PENGEMBANGAN WAYANG KULIT PURWA**



Oleh  
**Drs. Agus Ahmadi, M.Sn.**  
**NIP. 19600116 199103 1001**

**Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan  
Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Perorangan  
Tahun Anggaran 2015  
No. 3440.A/IT6.1/PL/2015 tanggal 4 Mei 2015**

**INSTITUT SENI INDONESIA  
( I S I ) S U R A K A R T A  
2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

**Judul Penelitian Seni : Kreatifitas Karya Kriya Kulit**  
**Pengembangan Wayang Kulit Purwa**

### Peneliti Seni

- a. Nama Lengkap : Drs. Agus Ahmadi, M.Sn.
- b. NIP : 19600116 199103 1001
- c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- d. Jabatan Struktural : ---
- e. Fakultas / Jurusan : Seni Rupa dan Desain / Kriya
- f. Alamat Institusi : Kampus II ISI, Jln. Lingkar Utara Mojosongo  
Jebres, Surakarta, 57126
- g. Telpon : 081 393 338 332
- E-mail : agusahmadi60@gmail.com

**Tahun Pelaksanaan : 2015**

Mengetahui  
Dekan FSRD

Surakarta, November 2015

Nama Peneliti Seni

**Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.**  
NIP. 19711110 200312 1001

**Drs. Agus Ahmadi, M.Sn.**  
NIP.19600116 199103 1001

Menyetujui  
Ketua LPPMPP

**Dr. RM. Pramutomo, M.Hum.**  
NIP. 19681012 199502 1001

## ABSTRAK

Kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta sesuatu, yang selalu berkembang dalam diri seseorang, termasuk berkarya cipta seni rupa, kriya dan wayang kulit. Tujuan penelitian ini adalah melakukan kajian, klasifikasi, penguraian, pendeskripsian, dan analisis data perihal: kreatifitas, teori penciptaan karya seni kriya, keberagaman seni budaya wayang dan kreasi kriya wayang kulit, proses mendesain pengembangan wayang yang kreatif, menunjukkan dan menjelaskan aneka contoh karya seni kriya kulit hasil dari pengembangan wayang kulit Purwa. Sedangkan pada akhir penelitian ini dapat menyelesaikan laporan penelitian, dan penulisan naskah publikasi ilmiah.

Metode dalam penelitian ini mengadopsi karakter penelitian kualitatif dengan proses penelitian yang dilakukan berbentuk siklus, dengan kegiatan pengumpulan data dilakukan berulang-ulang dan berlangsung secara berkesinambungan. Teknik pengumpulan data meliputi pengkajian pustaka, pengamatan langsung karya wayang kulit, pemotretan, dan wawancara. Analisanya menggunakan penalaran kualitatif, dan perbandingan ikonografi untuk mengetahui teori kreatifitas, keberagaman kriya wayang, dan mengembangkan karya kriya wayang yang kreatif, inovatif dan estetik.

Dari hasil penelitian dapat dirumuskan tentang pengertian kreatifitas dan penciptaan karya kriya yang kreatif. Dalam praktek penciptaan kriya kulit yang kreatif diperlukan adanya: landasan kekarya seni, sumber data untuk eksplorasi, dan metode praktek berkarya seni kriya. Keberagaman seni wayang di Indonesia itu banyak sekali, yang dapat dicatat ada 55 jenis wayang, yang sebagian besar terdapat di Pulau Jawa, dan yang paling populer, banyak pendukungnya, tersebar luas, dan paling banyak bentuk tokohnya adalah wayang kulit Purwa. Dalam berkreasi wayang melalui proses: gambar sketsa, pola atau *mbabon*, penatahan, penyunggingan, pengerjaan akhir (digapit, dipigora, dikemas). Selanjutnya dilaporkan gambar / foto tentang aneka hasil kreasi kriya kulit bertema wayang dengan penjelasannya, yang meliputi: kreasi pengembangan wayang untuk pentas, karya kriya kulit pengembangan unsur wayang Purwa, beberapa wayang kulit kreasi baru, kriya wayang kulit untuk hiasan dinding, lampu hias dan *rana* bermotif wayang, serta aneka karya kriya wayang kulit untuk souvenir.

Keywords: wayang kulit, kreatif, kriya, keberagaman.

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala petunjuk dan karunianya, sehingga pelaksanaan penelitian tentang kretifitas karya kriya kulit yang mengembangkan atau mengacu wayang kulit Purwa, dan penulisan laporannya dapat diselesaikan dengan baik. Setelah proposal diterima, selanjutnya penulis melaksanakan pencarian data baik melalui pustaka maupun ke lapangan dengan melakukan pemotretan, pencatatan, wawancara, mengkajinya serta menulis laporannya, sehingga dapat berjalan dengan lancar adalah berkah dari Tuhan.

Penelitian perorangan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar karena adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu ucapan terima kasih dan penghargaan yang tinggi disampaikan kepada: Bapak Dr. RM. Pramutomo, M.Hum. selaku ketua LPPMPP ISI Surakarta, staf pegawai LPPMPP (Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Pengembangan Pendidikan) ISI Surakarta, dan tim reviuer yang telah meloloskan proposal dan memberi arahan kepada penulis, serta kepada Bapak Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta, yang telah ikut memperlancar penulisan laporan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ketua Jurusan Pedalangan Bapak Sudarsono, S.Kar. M.Si.; Perlengkapan Jur. Pedalangan Bapak Kristopo, A.Md. dan Bapak Guntur yang telah membantu dalam pemotretan wayang; Bapak Saimono, Bapak Sutriyanto, SSn. MA.; Bapak Yuli Prasetyo, SSn. MM. bagian perlengkapan kostum di Jur. Tari; Bapak Sihhanto, Bapak Haryanto, Bu Saptini, dan Bu Yanti; serta staf perpustakaan FSRD dan perpustakaan ISI Surakarta, yang telah memberikan bantuan, pelayanan dan informasi demi terlaksananya penelitian ini.

Selanjutnya penulis berharap, semoga hasil penulisan laporan penelitian ini dapat bermanfaat, baik bagi mahasiswa kriya khususnya yang menempuh Matakuliah Kriya Kulit, bagi pembaca yang peduli wayang, bagi pekriya wayang kulit, bagi pengembangan ilmu seni rupa / kriya wayang, serta dapat berguna sebagai dasar pengkajian lebih lanjut tentang wayang, juga aneka gambarnya dapat digunakan sebagai sumber ide penciptaan karya kriya wayang kreatif, inovatif, unik dan estetik.

Surakarta, November 2015

Penulis



## D A F T A R I S I

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
GLOSARIUM	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Target Luaran	9
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>10</b>
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	<b>17</b>
A. Lokasi Penelitian	17
B. Strategi Penelitian	18
C. Sumber Data	18
D. Teknik Pengumpulan Data	19
E. Analisa Data	20
<b>BAB IV. PEMBAHASAN</b>	<b>22</b>
<b>A. KREATIFITAS DAN PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KULIT</b>	<b>22</b>
1. Kreatifitas dan Inovasi Dalam Kekaryaannya Seni Kriya	22
2. Landasan Teori Penciptaan Karya Seni Kriya	26
3. Penciptaan Karya Kriya di ISI	29
4. Model Penciptaan Seni Kriya	32
5. Metode Penciptaan Kriya Kulit Kreatif	33
a. Landasan Kekaryaannya Seni Kriya Kulit	33
b. Sumber Data Untuk Eksplorasi Kekaryaannya	35
c. Metode Pengumpulan Data Kekaryaannya Kriya	36
d. Metode Praktek Berkarya Seni Kriya	37
6. Pengertian Seni, Kriya dan Kulit	38
7. Aneka Ragam Karya Kriya Kulit	41
<b>B. KEBERAGAMAN KREASI KRIYA WAYANG KULIT</b>	<b>43</b>
1. Rekam Jejak Perkembangan Kreasi Wayang	43
2. Keberagaman Seni Wayang di Indonesia	50
3. Kreatifitas dan Pendidikan Memunculkan Keberagaman	54
3. Kreatifitas Kriya Wayang Kulit Purwa Itu Beragam	56
<b>C. DESAIN DAN POLA DALAM KEKARYAAN KRIYA KULIT</b>	<b>60</b>
1. Pengertian Desain dan Pola	60
2. Mendesain Karya Kriya Kulit dan Wayang	63
3. Tatahan dan Sunggingan Wayang Kulit Sebagai Satu Kesatuan	65

<b>D. KREATIFITAS KARYA KRIYA KULIT SEBAGAI PENGEMBANGAN WAYANG KULIT PURWA</b>	<b>67</b>
<b>1. Tinjauan Kreasi Pengembangan Wayang Kulit</b>	<b>67</b>
<b>2. Kreasi Pengembangan Wayang Kulit Untuk Pentas</b>	<b>72</b>
a. Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta	74
b. Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta	80
c. Wayang Kulit Purwa Gaya Jawa Timuran	82
d. Wayang Kulit Purwa Gaya Betawi	86
e) Wayang Kulit Palembang	87
f) Wayang Kulit Banjar	88
<b>3. Kreasi Kriya Kulit Pengembangan Unsur Tertentu dari Wayang</b>	<b>90</b>
a. Pengembangan Unsur Sketsa atau Pola Wayang Kulit	90
b. Karya Kriya Kulit Pengembangan Unsur Tatahan Wayang	101
c. Kreasi Pengembangan Unsur Sunggingan Wayang	115
d. Karya Kriya Kulit untuk Kostum Wayang Orang dan Penari	122
<b>4. Beberapa Jenis Kreasi Baru Wayang Kulit di Surakarta</b>	<b>127</b>
a. Wayang Gedog	127
b. Wayang Kulit Dupara	131
c. Wayang Kulit Sadat	132
d. Wayang Wahyu	133
e. Wayang Kancil	136
f. Wayang Eksperimen	137
<b>5. Kreasi Kriya Kulit Pengembangan Wayang Purwa</b>	<b>143</b>
a. Karya Kriya Kulit Figur Wayang untuk Hiasan Dinding	143
b. Lampu Hias dan Penyekat Ruang Bermotif Hias Wayang	147
c. Kriya Wayang Kulit untuk Souvenir	149
<b>E. Kendala, Faktor Pendukung dan Penghambat</b>	<b>154</b>
 <b>BAB V. PENUTUP</b>	<b>155</b>
<b>DAFTAR ACUAN</b>	<b>162</b>
Daftar Pustaka	162
Daftar Narasumber	165
Artikel Internet	165
Lampiran	

## D A F T A R   G A M B A R

<i>Gambar</i>	<i>Halaman</i>
1. Perubahan (transformasi) bentuk wayang Anoman	49
2. Transformasi bentuk wayang Bima	49
3. Transformasi bentuk wayang Kresna	49
4. Aneka Tokoh Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta (gambar 1-6)	76
5. Aneka Tokoh Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta (gambar 7-15)	77
6. Pergelaran Wayang Kulit Purwa, gaya Surakarta	79
7. Beberapa Bentuk Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta	81
8. Beberapa Bentuk Wayang Kulit Purwa Gaya Jawa Timuran (gbr.1-11)	83
9. Beberapa Bentuk Wayang Kulit Purwa Gaya Jawa Timuran (gbr.12-19)	84
10. Wayang Kulit Gaya Betawi: Kresna, Bima dan Anoman	86
11. Wayang Kulit Gaya Yogyakarta: Kresna, Bima dan Anoman	86
12. Wayang Kulit Palembang: Batara Guru dan Kresna	87
13. Wayang Kulit Banjar: Batara Guru dan Batara Kala	88
14. Contoh boneka wayang kulit Banjar	89
15. Salah satu contoh gambar pola tokoh wayang Batara Kamajaya	92
16. Pola wayang “Kyai Mendhung Bintaramanik”	93
17. Hasil penatahan pola wayang “Kyai Mendhung Bintaramanik”	94
18. Pola bentuk “Kayon Klowong” karya Bambang Suwarno	95
19. Pola figure dan tatahan “Brahmana Dibya”	96
20. Dua bentuk sketsa/pola dengan motif wayang untuk maskot	96
21. Desain kipas penerapan motif tatahan wayang Purwa	97
22. Pola bentuk hiasan dinding “Kumbakarna Gugur”	97
23. Pola / desain kriya hias gaya “Wayang Ukur”	98
24. Sket / pola hiasan dinding “Anoman Duta”	98
25. Dua sketsa pengembangan figur cerita Ramayana	99
26. Pola Wayang Ramayana “Sayembara Mantili”	99
27. Pola Wayang Ramayana “Penculikan Sinta”	99
28. Pola untuk sungging wayang “Doa Dewi Sri dan Sadana”	100
29. Raja Duryudana dan Anoman kreasi untuk pola hias batik	100
30. Contoh penerepan ragam “Motif Dasar Tatahan Wayang Kulit”	101
31. Contoh penerapan tatahan kepala wayang Kresna	102
32. Penerapan tatahan kepala wayang Gelung Minangkara (Bima)	102
33. Tatahan yang kreatif pada bentuk bokongan bulat pada wayang	103
34. Penerapan motif tatahan pada bagian bawah wayang Werkudara	103
35. Kreasi pengembangan tatahan wayang pada maskot	104
36. Pengembangan tatahan untuk pembatas buku bahan kulit tipis	104
37. Pengembangan motif tatahan untuk wayang mini “Bima”	105
38. Wayang Budha karya Hajar Satoto, Surakarta	106
39. Wayang Budha “Kala” karya Bambang Suwarno	107
40. Wayang Budha karya kreatif Jabrang, Surakarta	108
41. Wayang Jatayu / Burung	110
42. Kuda Lari (wayang Sandosa)	110
43. Kerata Naga, dua roda dan banyak panah	110
44. Model tatahan Ampyak Prajurit P. Diponegoro	110
45. Tatahan wayang Karno	111
46. Tatahan wayang Duryudana	111

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
47. Pola Duryudana wayang tradisi dan tatahan wayang Sandosa	111
48. Tatahan wayang Sandosa Antareja	112
49. Tatahan wayang Sandosa Rama Bargawa	112
50. Pola Antareja dan pengembangannya pada wayang Sandosa	112
51. Kayon / Gunung wayang Sandosa “Perjuangan”	113
52. Dua buah pohon wayang kreasi baru	114
53. Wayang barisan kreasi baru “Jendral Sudirman Ditandu”	114
54. Bathara Kamajaya, tokoh wayang Dewa/Jubahan	116
55. Wayang Petruk dan Bagong berbusana wanita	117
56. Karya Kreasi baru bentuk sunggingan “Arjuna Manah”	117
57. Bratasena dibujuk Resi Drona untuk mencari Tirta Amerta	118
58. Arjuna bertemu Jin Wilawuk akan dijodohkan dengan anaknya	118
59. Kreasi sunggingan wayang “Kresna, Pandawa dan Punakawan”	119
60. Sungging wayang purwa “Perang Baratayuda”	119
61. “Doa Dewi Sri dan Sadana” sungging acrilik	119
62. “Rahwana Gugur” kreasi pengembangan sungging wayang	120
63. Kreasi sunggingan Rama Sinta dan Bima Suci	120
64. “Shang Yang Ismoyo” sungging akrilik	121
65. “Semar” lukisan bertema wayang	121
66. Sumping polos kuning emas dan sumping Gondel	123
67. Kelatbahu polos dan kelatbahu wayang orang putra	123
68. Sumping Pudak Sinumpet dan Kelatbahu Bratasena	123
69. Irah-irahan ( <i>kupluk</i> ) untuk Janaka	124
70. Irah-irahan ( <i>kupluk</i> ) untuk Srikandi / Mustakaweni	124
71. Irah-irahan (tutup kepala) Kethon dan Makuthan	124
72. Praba untuk tokoh Gatutkaca	124
73. Jamang untuk kostum tari / prajurit	124
74. Jamang dari kulit perkamen stilasi burung Merak	125
75. Jamang bermotif Merak yang diwarnai sungging	125
76. Kupluk model gelung bundel, untuk wayang orang	125
77. Tutup kepala model Makuthan dan Kethon	125
78. Badong dengan Uncal Gombyok merah dan Badong disungging	126
79. Endong dari kulit perkamen dengan <i>srempang</i> kain	126
80. Dewi Sekartaji dan Panji Asmarabangun wayang Gedog	129
81. Tumenggung Wayang Gedog	129
82. Tokoh Patih dalam wayang Gedog	129
83. Tokoh wayang Gedog Bancak dan Doyok	130
84. Wayang Gedog Galiuk	130
85. Tumenggung wayang Gedog	130
86. Wayang Dupara: Sultan Agung, Danurejo dan P. Diponegoro	131
87. Wayang kulit Sadat (dua kayon dan tiga tokoh wayang)	132
88. Wayang Sadat sebagai dua tokoh Wali Sanga	133
89. Wayang Wahyu: Angel Gabriel, Eve Adam	133
90. Wayang Wahyu: Judas, Petrus, dan Matheus	134
91. Wayang Wahyu: tokoh Human III, dan Ghad Roasit	135
92. Wayang Wahyu: Yamin, Salume, Alexander dan Ruben	135
93. Wayang Wahyu: Arabas Roasit, Arabas dan Pedeta Kristen	135

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
94. Wayang Kancil dengan hewan hutan, burung dan buaya	136
95. Wayang Kancil bentuk: pohon, kelinci, kijang dan harimau	136
96. Wayang Barisan/Ampyak Prajurit P. Diponegoro	137
97. Barisan Jdr. Sudirman ditandu, dari bahan kulit	138
98. Kapal Perang Indonesia, yang sedang berlayar	138
99. Pesawat tempur wayang kulit	138
100. Mobil / Jeep tentera kompeni	138
101. Kayon Pocung Kanginan, wayang eksperimen	139
102. Kayon Tirta Amerta	139
103. Cahyo Wening wayang eksperimen	139
104. Bathara Guru Lodra	139
105. Wayang eksperimen: Cakil	140
106. Wayang kulit eksperimen Togog	140
107. Wayang kulit eksperimen Bilung	140
108. Rancangan bentuk wayang kreasi: Raksasa Gecul & Brahmana	141
109. Hasil sunggingan: Raksasa Gecul & Brahmana Dibya	141
110. Busana tari “Menak Koncar” sebagai acuan buat wayang	142
111. Kreasi wayang eksperimen Togog dan Semar, kaligrafi huruf Jawa	142
112. Hiasan dinding bentuk wayang kulit Dewi Ratih dan Kamajaya	143
113. Kriya kulit menggambarkan Janaka Manah di atas kereta	143
114. Karya kriya kulit “Barisan Prajurit Belanda”	144
115. “Janaka Tapa”, bentuk wayang ditambah motif pohon dan burung	144
116. Gunungan kreasi baru	144
117. “Manunggaling Kawula Gusti”, pada kulit samak nabati	145
118. “Perang Kembang” bahan kulit samak nabati	145
119. “Bima Diuji Dewa” bahan kulit perkamen	145
120. “Pandawa Lima” tatah sungging pada kulit perkamen	146
121. Kreasi hiasan dinding “Wanita Menggugat”	146
122. Lampu duduk bermotif wayang Punakawan	147
123. Lampu Dinding dari kulit bermotif wayang Kresna	147
124. Lampu hias duduk bermotif hias wayang dan batik	147
125. Penyekat Ruang ( <i>Rana</i> ) karya mahasiswa	148
126. Motif pada <i>Rana</i> , tokoh-tokoh wayang Ramayana	148
127. Bagian hiasan untuk Penyekat Ruang, karya Balai Agung	149
128. Gantungan kunci & enam hiasan tempel pada kulkas	150
129. Empat karya pembatas buku dan dua mascot kulit	150
130. Kipas tunggal & dua kipas lipat dari bahan kulit split tipis	151
131. Maskot dari kulit bermotif Bratasena dan Semar	151
132. Maskot dari kulit bermotif Bima dan Kresna	152
133. Wayang mini raksasa Suratrimantra dan Wisanggeni	152
134. Wayang kulit mini: Sinta, Rama, Kresna dan Gunungan	153
135. Tiga wayang souvenir putren ditatah saja, diwarnai emas & Sinta	153
136. Karya souvenir berupa hiasan dinding “Arjuna Tapa”	153.

## GLOSARIUM

Adiluhung	: yang mempunyai mutu tinggi; unggul; mulia; luhur.
Ajek	: konstan, pengulangan bentuk / tatahan hasilnya dapat sama.
Alternatif	: sebagai pilihan, kemungkinan yang positif, baik.
Antusias	: bersemangat, sangat ingin untuk dapat, tahu atau maju.
Animisme	: kepercayaan terhadap roh pada sesuatu.
Apresiasi	: penghargaan, kesadaran terhadap nilai-nilai seni, budaya.
Artistik	: bernilai seni, berkualitas keindahan.
Beragam	: aneka, bermacam-macam, berbeda-beda.
Bening	: tembus pandang, misalnya: air jernih, kulit perkamen.
Blencong	: lampu untuk menyinari kearah kelir waktu pementasan wayang kulit Purwa, biasanya menggantung di atas dalang.
Bokongan	: jenis wayang yang bentuk dodotnya membulat atau lonjong ke belakang, dibuat seperti bokong (pantat).
Cempurit	: gapit wayang kulit, sebagai tangkai pegangan dan penguat wayang yang biasanya terbuat dari tanduk kerbau
Corekan	: goresan, pola sketsa atau gambar yang digoreskan pada kulit untuk pedoman dalam menatah ukiran wayang
Dagelan	: kelompok wayang kulit yang lucu atau humoris.
Dalang	: orang yang memainkan wayang.
Desain	: gambar rancangan; rencana kerja; pola untuk ditiru.
Demonstrasi	: mempraktekkan, melakukan keahliannya.
Deformasi	: pengubahan atau perubahan/pengembangan bentuk, motif.
Drenjeman	: menerapkan titik-titik kecil dengan warna hitam atau warna paling tua diatas sunggingan.
Empu	: gelar kehormatan dalam kesenian / budaya Jawa, ahli membuat wayang, keris, ahli karawitan.
Ekspresi	: mengungkapkan; menuangkan gagasan dengan cepat.
Eksplorasi	: melakukan penggalan, pencarian ke lapangan.
Estetik	: indah, keindahan.
Filosofis	: berdasarkan filsafat.
Gamanan	: macam-macam senjata yang digunakan tokoh wayang kulit.
Gaya	: gagrak; langgam atau corak; menunjukkan cirri khas dan didukung oleh komunitas yang luas.
Gegel	: as atau esel pada sambungan ujung lengan dan tengah wayang kulit purwa yang biasanya terbuat dari tulang/kulit.
Gelungan	: bentuk rambut yang melingkar ke belakang / atas kepala.
Gradasi	: bertingkat; sorotan yaitu istilah dalam menyusun warna.
Gubahan	: perubahan, menambah, mengembangkan dalam berkarya.
Hiperbolisasi	: digambar, dilukiskan dalam bentuk yang berlebihan.
Identifikasi	: pengenalan benda; indetitas seseorang; penjelasan.
Inspirasi	: dorongan yang dapat membangkitkan seseorang untuk berkarya seni, gagasan atau ide muncul dalam ingatan.



Jangkahan	: kelompok wayang dengan kaki melangkah.
Jubahan	: bentuk pakaian dan lengan panjang untuk wayang dewa/resi.
Kalkir	: kertas gambar yang tembus pandang.
Karakter	: watak; sifat-sifat kejiwaan manusia.
Kelatbahu	: hiasan yang melingkar pada lengan atas wayang kulit.
Kostum	: pakaian, busana dan perhiasan untuk tari atau wayang orang, pakaian untuk bersragam.
Krawangan	: tatahan wayang itu berlubang-lubang.
Kreasi	: ciptaan; hasil karya seni.
Kreatif	: penuh daya cipta dalam berkarya seni, dapat memecahkan permasalahan dengan baik.
Kriya	: seni kerajinan, hasil karya tangan yang indah, bernilai baik untuk barang seni maupun barang pakai.
Kulit perkamen	: kulit sapi/kerbau yang telah dikerok bulunya dan dikeringkan, biasanya untuk pembuatan wayang Purwa.
Kulit tersamak	: biasanya digunakan untuk sepatu/tas, kulit luarnya mengkilap, yang diolah dengan disamak dan dapat menggunakan berbagai kulit hewan.
Mbabon	: memola/membuat corekan dengan meniru wayang kulit asli.
Mimesis	: peniruan, hasil penggambaran yang natural/ alami.
Mirip	: hampir sama, terdapat banyak kesamaan.
Motif dasar	: corak atau elemen pokok dalam hiasan / tatahan.
Nalar	: pemikiran, hasil pikiran yang sesuai akal manusia.
Naturalis	: alamiah; berdasar sifat alam.
Ngenek	: nyantrik, belajar untuk ketrampilan dalam berkarya kriya.
Nilai	: sesuatu yang berharga, prestasi, ukuran, angka, sifat-sifat yang penting bagi kehidupan manusia.
Nyawi	: memberi arsir berupa garis-garis kecil warna hitam, di atas sunggingan wayang pada bagian tertentu.
Observasi	: pengamatan, peninjauan ke lapangan, penelitian dengan cermat.
Pakem	: baku, standart, biasanya untuk acuan banyak orang.
Pandukan	: kayu untuk landasan pada waktu menatah kulit.
Pasemon	: kiasan, memiliki arti perlambang.
Penciptaan	: kekaryaannya dalam bidang seni, proses pembuatan yang kreatif.
Pola	: suatu bentuk gambar atau corekan sebagai acuan penataan.
Populer	: terkenal sekali, digemari orang banyak.
Proporsi	: perbandingan; ukuran bentuk tubuh.
Raksasa	: bentuk wayang kulit besar dan gemuk.
Rampogan	: ampyak, jenis wayang yang menggambarkan pasukan perang.
Rapekan	: jenis wayang yang bentuk dodotnya membulat ke belakang lonjong ke bawah sampai lutut.
Realis	: sesuai dengan kenyataan.
Realisme	: faham kenyataan; sesuai dengan kenyataannya
Rekam jejak	: sejarah, riwayat yang ada peninggalannya, atau perbuatannya.

Representatif	: penggambaran obyek sesuai kenyataannya
Ringgitan	: mengadakan pertunjukan wayang
Sabet	: gerakan memainkan wayang kulit.
Sandy	: pewarna yang biasanya untuk tinta sablon.
Seritan	: bentuk tatahan rambut.
Stilasi	: penggambaran yang digayakan sehingga berbeda dengan kenyataannya.
Stilistik	: pengayaan dalam gambar.
Struktur	: susunan dari pola atau motif hias pada wayang.
Sumping	: hiasan di atas / belakang telinga wayang.
Subyektif	: bersifat pribadi, untuk kepentingan sendiri.
Sunggingan	: pewarnaan, pengecatan dalam membuat wayang.
Symbol	: lambang, melambangkan
Tlacapan	: bentuk segitiga-segitiga lancip yang biasanya disertai cawen/ garis kecil-kecil pada bentuk wiron.
Tradisional	: bersifat tradisi; kebiasaan atau turun-temurun.
Tuding	: tangkai pegangan yang dipasang pada tapak tangan wayang kulit, biasanya dibuat dari tanduk kerbau.
Unik	: aneh dan menarik; beda dengan yang lain; meskipun wayang dibuat dengan wujud yang berbeda, namun kesan tiruan manusia masih kelihatan.
Vareasi	: selingan; berbagai bentuk atau rupa.
Visual	: yang dapat dilihat; gambar.
Wanda	: penggambaran watak dasar/karakter wayang.
Warna sorotan	: warna yang disusun bertingkat atau dibuat gradasi
Wayang	: boneka tiruan orang, hewan, dsb yang terbuat dari kulit, kayu dan bahan lainnya yang digunakan untuk alat pertunjukan yang dimainkan oleh dalang.
Wayang Kulit	: boneka atau tiruan orang, hewan, pohon, dsb yang dibuat dari kulit perkamen (berasal dari kulit sapi atau kerbau)
Wayang Purwa	: wayang yang permulaan, mengawali bentuk yang mula-mula.
Wayang simpingan:	wayang yang dijajar disebelah kiri dan kanan kelir/layar waktu pertunjukan wayang kulit purwa.
Zaman Global	: masa, waktu yang banyak hal mudah mendunia.





## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam perkuliahan Kriya Kulit yang dilaksanakan di Prodi Kriya Seni selalu diajarkan tentang penciptaan karya yang menggunakan bahan pokok kulit baik kulit perkamen dan kulit tersamak. Salah satu jenis karya kriya kulit yang ditugaskan kepada mahasiswa adalah praktek membuat wayang kulit purwa. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 ini, pada perkuliahan Kriya Kulit I mahasiswa diajarkan tentang teknik pembuatan wayang kulit yang mengikuti bentuk/pola, tatahan dan sunggingan yang sesuai dengan tradisi pembuatan wayang kulit purwa gaya Surakarta. Untuk menunjang pembelajaran mahasiswa, penulis telah menyusun bahan ajar dan buku teks tentang Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta membahas identifikasi pola, aneka tatahan dan sunggingannya yang merupakan tradisi yang sesuai *pakem* (baku). Sedangkan pada perkuliahan Kriya Kulit II mahasiswa wajib berkarya seni kriya kulit yang kreatif dengan mengacu dan mengembangkan wayang kulit Purwa. Sedangkan untuk mendorong kreatifitas mahasiswa sehingga dapat menghasilkan karya seni wayang yang estetik, kreatif, inovatif dan unik, maka perlu pendukung bahan ajar dan buku teks. Oleh karena itu hasil penelitian yang penulis ajukan ini sangat penting untuk mahasiswa sebagai sumber pustaka dalam mengembangkan kriya wayang purwa dalam perkuliahan maupun tugas akhir.

Penciptaan adalah suatu kesanggupan akal budi manusia untuk menghasilkan suatu karya yang mengandung kreatifitas dalam berbagai bidang untuk memecahkan masalah kehidupan yang dihadapi, termasuk dalam berkarya seni. Karena kreatifitas selalu menyertai dalam menciptakan karya seni, sehingga ada yang menyebut bahwa penciptaan itu juga kreatifitas. Kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta, sebuah daya untuk menciptakan sesuatu yang baru, seperti karya yang dilihat, didengar atau dinikmati oleh orang lain. Hal ini sesuai pendapat dalam tulisan sebagai berikut:

Penciptaan disebut juga kreatifitas. Kreatifitas adalah sumber dari segala seni, ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahkan semua kebudayaan manusia dihasilkan dari pemikiran dan imajinasi yang kreatif. Albert Einstein menyatakan bahwa "Imajinasi adalah lebih penting dari pengetahuan". Erich Fromm menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, sebuah daya untuk mampu menciptakan karya yang bisa dilihat, didengar oleh orang lain. Karya-karya hasil ciptaan biasanya berupa lukisan, patung, simfoni,

puisi, tarian, dan teater. Disamping sebagai daya untuk mewujudkan sebuah karya, berarti pula sebuah sikap, kemampuan untuk melihat dan memberi respon tanpa disertai perwujudan karya seni. Sesungguhnya semua manusia memiliki potensi untuk menjadi kreatif, namun kebanyakan diantara mereka tidak terdorong untuk mengem-bangkan daya kreativitas itu (I Made Bandem, 2001: 3).

Model penciptaan yaitu suatu pola, contoh atau sebagai acuan dalam penciptaan suatu karya seni. Model penciptaan seni kriya dalam beberapa tahun terakhir, khususnya bagi mahasiswa S.1-Kriya Seni yang menempuh tugas akhir mengalami perkembangan yang luas dan beragam. Dasar berpikir dalam penciptaan karya seni kriya telah melampaui batas-batas tradisi, keberagaman dan aplikasi bahan, serta teknik. Seni kriya telah menjelajah pada eksplorasi yang lebih luas termasuk konsep penciptaannya. Dasar utama penciptaan seni adalah kreatifitas, maka hasilnya harus mencerminkan sesuatu yang berbeda, lebih baik, lebih kreatif dan terdapat pembaharuan (inovatif) dari karya yang telah ada atau yang menjadi dasar pengembangannya. Berkarya kriya dalam perkuliahan, apalagi tugas akhir kekaryaannya harus diawali dengan perumusan tema, studi pustaka, studi lapangan, mendesain, dan praktek mewujudkan desain yang dipilihnya. Agar mahasiswa dapat lebih kreatif dalam berkarya kriya harus mengerti, dan paham betul tentang teori penciptaan sebagai landasan kekaryaannya seni kriya. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dikaji tentang konsep, pengetahuan, teori dan metode yang terkait dengan dunia penciptaan karya kriya, termasuk pengembangan rupa atau boneka wayang kulit purwa.

Seni wayang merupakan seni tradisi klasik karena merupakan karya seni nenek moyang kita yang berlangsung sejak lama (jaman Hindu/ Budha), diwariskan secara turun-temurun, dan telah mencapai puncaknya dalam wujud Wayang Kulit Purwa, sehingga dapat dikatakan bahwa kriya wayang kulit Purwa itu hebat. Wayang ini hebat karena rekam jejak sebelum disebut wayang kulit purwa memiliki proses yang panjang. Kita percaya bahwa wayang sebelum terukir indah pada batu di Candi Borobudur dan Prambanan telah menjadi mitos, cerita, atau gambar yang telah ada sejak beratus tahun sebelumnya. Hebatnya lagi bahwa Empu Pencipta Wayang di Jawa dengan bijaksana dapat menerima pengaruh ajaran Islam yang melarang menggambar yang realistik, sehingga wayang berubah menjadi gubahan manusia yang sangat

stilatis, penuh dengan penggayaan, sehingga mendapat sebutan wayang Purwa (*kawitan*, permulaan). Hemat penulis maksud permulaan adalah sebagai awal, perintis stilasi bentuk dan proporsi yang banyak berbeda dengan wujud manusia. Sedangkan *purwa* dalam waktu adalah awal dari masuknya agama atau budaya Islam di Jawa. Hebatnya lagi setelah Wayang Indonesia, tahun 2003 ditetapkan sebagai Karya Agung Budaya Dunia (*Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) oleh UNESCO, maka yang paling banyak kena dampak positifnya adalah Wayang Kulit Purwa, karena paling populer baik dalam pementasannya maupun seni kriyanya, boneka wayangnya banyak yang mengoleksi, tersebar mendunia serta sangat banyak karya seni yang dengan kreatif mengembangkan wayang purwa.

Dewasa ini wayang telah banyak menjadi sumber inspirasi atau acuan berkarya seni wayang dalam bentuk yang baru. Wayang sebagai salah satu aset budaya ketrampilan tangan, atau hasil kerajinan dari bangsa Indonesia khususnya di Jawa, perlu adanya penelitian, kajian dan penggalian, sebagai salah satu usaha pelestarian wayang. Kriya wayang merupakan salah satu bentuk seni Jawa tradisional yang mengalami proses transformasi, dan dapat sebagai bukti sejarah adanya kesinambungan tradisi.

Wayang pada perkembangan Hindu terakhir dengan gaya realistik, sesuai dengan kepentingan agama Hindu dikembangkan oleh kemampuan para wali pada jaman Islam dalam rekaan estetis baru sesuai dengan budaya Islam. Kriteria gaya ekspresi wayang mengalami perubahan menjadi non-realistik yang sarat dengan makna perlambangan. Kemampuan para wali dan raja dalam mengolah unsur rupa wayang menghasilkan wayang baru yang mengisyaratkan terjadinya proses kesinambungan tradisi wayang dilihat dari aspek seni rupa (Wiyoso Yudoseputro, 1993: 41).

Wayang yang pada awalnya berbentuk realistik, mirip dengan bentuk manusia akibat pengaruh budaya India melalui agama Hindu, kemudian teradaptasi dengan budaya Jawa yang kental dengan kekuatan kosmis-magis dalam kosmologi Jawa. Perubahan bentuk realistik pada budaya Hindu kemudian menjadi bentuk non realistik pada budaya Islam. Kelanjutan pada kebudayaan Islam, kekuatan perlambangan justru lebih memperkaya kualitas, yang tercermin pada setiap unsur rupa wayang.

Bentuk wayang kulit purwa yang telah mengalami proses deformasi sedemikian rupa merupakan tiruan (*mimesis*) dari manusia. Dalam satu bentuk wayang terdapat penggambaran yang tampak dari samping, dan depan, serta proporsinya

berbeda dengan ukuran manusia. Bagian yang tampak samping yaitu kepala, dada, perut, dan kaki. Sedangkan pundak, pinggang, dan paha tampak dari depan. Sebagian lagi tampak adanya hiperbolisasi (digambarkan berlebih-lebihan), dengan memperpanjang tangan sampai bawah lutut, hidung, leher, bahu yang lebih panjang, juga terdapat perut dan bokong yang diperbesar. Sedangkan dalam menggambarkan bentuk karakter wayang dapat pula dilakukan dengan membuat ukuran yang besar, tinggi, pendek, lucu maupun aneh. Antara bentuk raksasa, satria dengan tokoh wayang putren, tampak perbedaan mencolok. Namun demikian karena telah menjadi tradisi yang lama, tersebar luas dan sampai sekarang masih banyak pendukungnya sehingga wayang kulit purwa disebut karya seni tradisional klasik atau *adiluhung*. Bahkan dewasa ini banyak yang menggunakan wayang sebagai referensi, dasar pengembangan atau untuk acuan dalam penciptaan berkarya seni rupa.

Wayang kulit Purwa yang non realistik, yang apabila diamati dengan cermat banyak sekali perbedaan dengan bentuk manusia yang sebenarnya, justru merupakan wayang kulit klasik tradisional yang mampu memberikan jatidiri bangsa Indonesia. Dewasa ini kriya wayang terus berlanjut pengembangannya dalam berbagai jenis wayang, dan wayang banyak digunakan sebagai sumber ide, gagasan maupun inspirasi kegiatan seni atau penciptaan karya seni baru bagi para perupa Indonesia. Hal ini didasarkan pada kutipan sebagai berikut:

Proses transformasi budaya terus berlanjut, tidak saja dari perkembangan seni rupa Indonesia Hindu/Budha ke budaya Islam. Wayang kemudian menjadi sumber gagasan dan inspirasi kegiatan seni dari para perupa Indonesia. Sebagai sumber ekspresi tidak hanya terbatas pada wayang kulit purwa, namun meliputi berbagai jenis wayang; wayang beber, wayang kulit, wayang golek, wayang orang, semuanya menjadi perhatian dan diangkat dari akar tradisi yang dikembangkan secara inofatif yang menghasilkan karya-karya patung, lukis dan kriya (Dharsono Sony Kartika, 2012: 28).

Keindahan rupa wayang kulit purwa adalah bentuknya yang indah dan menarik, walaupun digayakan stilistik yang jauh dari bentuk realitas dengan mengubah bentuk-bentuk sosok atau proporsi manusia namun tetap menarik untuk dilihat dan dinikmati baik bentuk polanya, pahatan maupun sunggingannya. Wayang kulit purwa indah pula gerakan dan ceritanya kalau sudah dimainkan ki dalang pada waktu pementasannya. Karena keindahannya itu sehingga wayang kulit Purwa ini merupakan seni tradisi

klasik, yaitu seni yang telah mencapai puncak perkembangannya. Wayang Indonesia adalah warisan budaya milik bangsa Indonesia yang tidak terkira nilainya. UNESCO pada tanggal 7 November 2003 menetapkan Wayang Indonesia sebagai “*Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*” (Kompas, 17 Mei 2005). Hal tersebut berarti bahwa wayang di Indonesia, khususnya Wayang Kulit Purwa merupakan karya peninggalan kemanusiaan yang bernilai amat tinggi. Ini terbukti apresiasi terhadap wayang datang dari seluruh penjuru dunia, karena wayang menyajikan nilai-nilai yang bermutu tinggi, luhur (adiluhung). Mengenai penghargaan ini dapat dikutipkan sebagai berikut:

Pada tanggal 21 April 2004 di Paris-Perancis telah berlangsung upacara penyerahan penghargaan Wayang Indonesia sebagai Karya Agung Budaya Dunia (*Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) oleh UNESCO, sebuah lembaga budaya dari Perserikatan Bangsa-Bangsa. Dalam kesempatan berharga itu Direktur Jendral UNESCO, Koichiro Matsuura menyerahkan Piagam penghargaan Wayang Indonesia kepada Drs. H. Solichin, Ketua Umum SENA WANGI (Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia) yang mewakili masyarakat Pewayangan Indonesia. Koichiro Matsuura menegaskan bahwa wayang adalah seni budaya yang luar biasa karena mampu mendidik dan menyampaikan nilai-nilai keindahan serta moral kepada masyarakat (Catalogue Senawangi, 19-30 April 2004, Exposition de figurines Wayang Indonesia: 2).

Bagi dalang, seniman, kriyawan wayang, pengajar juga mahasiswa kriya penghargaan dari UNESCO di atas adalah suatu prestasi budaya yang luar biasa, hebat dan membanggakan, sekaligus sebagai tantangan apakah kita mampu melestarikan dan mengembangkan wayang bagi kepentingan masyarakat dan kemanusiaan. Dalam rangka menjaga, melestarikan wayang inilah diperlukan adanya penelitian, penulisan maupun pengajaran dalam pendidikan formal. Sedangkan untuk pengembangan wayang sangat diperlukan kegiatan berkarya menciptakan karya wayang yang kreatif. Jenis wayang di Indonesia, khususnya di Jawa jumlahnya banyak namun yang paling terkenal, tersebar luas, bertahan lama dan paling banyak pendukungnya adalah wayang kulit purwa (baik wayang sebagai seni pedalangan ataupun boneka wayangnya sebagai karya seni kriya). Dalam penelitian ini akan dikaji secara rinci terkait penciptaan karya kriya kulit, salah satu rinciannya adalah jenis wayang yang dibuat secara kreatif dengan mengacu atau terdapat kaitan dengan penciptaan wayang kulit purwa.

Wayang merupakan intisari kebudayaan masyarakat Jawa yang diwarisi secara turun temurun, inti dan tujuan hidup manusia dapat dilihat pada cerita serta karakter tokoh-tokoh wayang. Secara filosofis wayang adalah pencerminan karakter manusia, tingkah laku dan kehidupannya. Pelukisannya sedemikian halus dan penuh dengan *pasemon* (kiasan, perlambang), sehingga bagi orang yang tidak menghayati wayang tersebut secara benar akan gagal menangkap maksudnya (Sujamto, 1992:37 dalam Hartono AG, 1999: 2).

Wayang yang paling terkenal berdasarkan sejarah perkembangannya dan luas penyebarannya adalah wayang purwa yaitu wayang kulit dengan lakon-lakon yang bersumber dari cerita Ramayana dan Mahabarata. Wayang kulit purwa cukup luas penyebarannya karena didukung oleh sebagian besar masyarakat Indonesia, khususnya di pulau Jawa. Wayang dalam kehidupan masyarakat Jawa dipandang sebagai seni yang *adiluhung*. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kemungkinan terhadap apresiasi pertunjukan yang lebih luas, tidak saja aspek pementasannya semata akan tetapi juga dibarengi dengan apresiasi rupawi perwujudan wayang. Oleh karenanya upaya ke arah pelestarian dalam berbagai langkah perlu dilakukan, seperti penilaian Haryono Haryoguritna sebagai berikut:

Bentuk pagelaran wayang kulit purwa yang adiluhung dan sangat memikat ini tidak hanya didukung oleh berbagai jenis cerita yang dibawakannya (Ramayana dan Mahabarata), nilai filsafat yang terkandung di dalamnya, seni karawitan/suaranya, maupun olah seni sastra saja, tetapi juga oleh keseluruhan faktor seni rupa yang nampak pada fisik wayang kulitnya. Ukuran, bentuk, dan sikap tubuhnya, raut muka dan ekspresi wajahnya, jenis pakaian dan hiasan-hiasan yang melekat pada tubuhnya dan lain-lain faktor seni rupanya (tatahan dan sunggingan), merupakan elemen kesempurnaan keseluruhan sebuah pagelaran wayang kulit purwa. Dan berangkat dari kesadaran inilah kiranya pelestarian, pemahaman, dan apresiasi terhadap seni rupa wayang kulit purwa perlu dikaji dan ditingkatkan kembali (Haryono Haryoguritno, 1993: 53).

Wayang kulit Purwa di Jawa merupakan salah satu budaya tradisional yang telah banyak dikenal masyarakat luas baik pada tingkat lokal, nasional maupun internasional sebagai karya seni rupa dan seni pertunjukan. Namun demikian penelitian dan penulisan mengenai seni rupa wayang masih sedikit, tidak sebanyak mengenai wayang sebagai seni sastra maupun seni pedalangannya. Sanggar dan perajin wayang kulit di Surakarta dewasa ini jumlahnya juga semakin menyusut. Apabila pemerintah



tidak ada upaya untuk mendorong adanya perubahan budaya terhadap wayang maka kriya wayang tidak akan berkembang, bahkan akan kehilangan pendukungnya khususnya dari generasi muda Indonesia. Pada hal pada beberapa tahun terakhir ini di Prodi Kriya Seni selalu ada mahasiswa asing (Darmasiswa RI) yang belajar berkreasi membuat wayang kulit Purwa. Kita juga bersyukur bahwa dewasa ini pemerintah kita telah meningkatkan perhatian dan dukungannya terhadap pengembangan budaya khususnya kesenian, sehingga dewasa ini mahasiswa di Jurusan Kriya semakin meningkat jumlahnya.

Dengan demikian penelitian: “Kreatifitas Karya Kriya Kulit Pengembangan Wayang Kulit Purwa” ini, diharapkan dapat menambah, memperluas ataupun memperjelas pengetahuan tentang pelestarian, pengembangan dan penciptaan karya kriya wayang yang kreatif, inovatif dan estetik selain itu juga diharapkan dapat menambah perbendaharaan teori seni rupa wayang. Alasan lain yang melatar belakangi penelitian ini adalah didorong oleh adanya kebutuhan referensi, data pustaka yang sangat diperlukan dalam perkuliahan Kriya Kulit, serta sebagai acuan mahasiswa Jurusan Kriya yang akan menempuh tugas akhir kekaryaannya dalam berkreasi mengembangkan seni rupa wayang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang pemilihan tema di atas maka masalah yang akan dicari jawaban dan uraiannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengetahuan atau teori apa saja yang diperlukan sebagai landasan teori dan metode dalam penciptaan karya seni kriya kulit yang kreatif?
2. Keberagaman seni budaya wayang dan kreasi kriya wayang kulit itu meliputi apa saja?
3. Apa dan bagaiman proses desain dan pembuatan pola, tatahan dan sunggingan dalam karya kriya kulit, khususnya terkait dengan pengembangan wayang kulit yang kreatif?
4. Meliputi unsur-unsur rupa apa saja yang dapat dikembangkan dalam berkreasi kriya wayang kulit, sehingga menghasilkan karya wayang kulit yang estetik?



### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara garis besar untuk mengkaji, mengklasifikasi, menguraikan, mencari keterangan dan merangkum tentang penciptaan karya seni kriya kulit yang cukup lengkap, khususnya dalam mengembangkan wayang kulit purwa untuk kriya hias maupun wayang untuk alat pentas pertunjukan wayang. Penelitian dalam penciptaan serta pengembangan wayang ini juga didasarkan pada data pustaka yang diperoleh, pengalaman dalam mengampu perkuliahan praktek Kriya Kulit dan membimbing karya tugas akhir kekaryaannya kriya. Dengan demikian penelitian ini akan mengarah pada kajian yang menekankan tujuan sebagai berikut:

1. Menguraikan tentang kreatifitas, pengetahuan atau landasan teori dan metode dalam penciptaan karya seni kriya yang kreatif, inovatif dan estetik.
2. Menjelaskan tentang keberagaman seni budaya wayang Indonesia dan kreasi kriya wayang kulit, sehingga diketahui bahwa kita kaya kreasi wayang.
3. Mengungkapkan desain karya kriya kulit yang kreatif, pola, tatahan dan sunggingan dalam kekaryaannya kriya wayang kulit.
4. Merumuskan dan menjelaskan unsur-unsur rupa wayang kulit, serta memberi contoh kreatifitas karya kriya wayang kulit dari hasil pengembangan seni kriya wayang kulit purwa.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil akhir dari penelitian ini akan diwujudkan dalam bentuk laporan penelitian dan naskah publikasi ilmiah berdasarkan data yang diperoleh, identifikasi, penalaran dan analisisnya, baik dari studi pustaka maupun data lapangan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti: akan mendapatkan pengetahuan, teori penciptaan, data karya kriya dan menambah wawasan seni penciptaan yang lebih luas tentang kreasi karya kriya kulit dari pengembangan wayang kulit Purwa.
2. Bagi lembaga: khususnya Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta dapat digunakan sebagai salah satu acuan berkarya seni kriya, dan materi ajar dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah Kriya Kulit, maupun untuk referensi mahasiswa yang akan menempuh Tugas Akhir tentang pengembangan kriya wayang.

3. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan: karena target luaran dari penelitian ini adalah Naskah Publikasi Ilmiah dan Buku Teks, maka akan menambah perbendaharaan pustaka tentang karya seni kriya tradisional dan pengembangannya, serta sebagai salah satu upaya penjagaan, pelestarian dan pemasaran seni rupa wayang kulit purwa.
4. Bagi masyarakat: khususnya kriyawan akan mendapatkan informasi yang lebih jelas tentang teori penciptaan seni kriya wayang kreatif yang mengembangkan jenis wayang baru, pola/ bentuk, busana, perhiasan, tatahan ataupun sunggingan wayang kulit purwa.

### **E. Target Luaran**

Pada kegiatan penelitian ini target luaran yang ingin dicapai adalah laporan penelitian, naskah publikasi ilmiah, ringkasan dari laporan penelitian berupa makalah untuk seminar hasil penelitian, serta buku teks. Dengan dihasilkannya buku teks dapat digunakan referensi, data pustaka yang diperlukan dalam perkuliahan Kriya Kulit, serta sebagai acuan mahasiswa Jurusan Kriya yang akan menempuh tugas akhir kekaryaannya dalam berkreasi melestarikan sekaligus mengembangkan Seni Rupa Wayang Kulit Purwa.

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam setiap penelitian, penulisan ilmiah maupun berkarya seni di pendidikan tinggi selalu diperlukan perangkat baku berupa data pustaka sebagai sumber penulisan dan pengembangan penalaran. Tinjauan pustaka digunakan sebagai bekal awal penelitian dan saat pelaksanaannya, serta untuk mendukung konsepsi teori sebagai dasar acuan yang dapat dipertanggung-jawabkan. Jenis-jenis data pustaka dapat disebutkan yaitu: buku cetakan, artikel ilmiah, majalah, surat kabar, brosur, katalog, manuskrip, arsip, dan sebagainya. Pada penelitian atau penulisan laporan penelitian ini dapat dilaporkan tentang kepustakaan yang telah didapatkan, dengan penjelasan singkat sebagai berikut:

*“Penciptaan Seni Kriya: Persoalan dan Model Penciptaan”* sebuah makalah oleh Timbul Raharjo, pada seminar nasional di ISI Surakarta, 13 Desember 2013. Uraian dalam makalah ini sangat penting untuk bahan perenungan dan pemikiran lebih lanjut tentang Penciptaan di Dunia Pendidikan Tinggi. Dasar utama dalam penciptaan seni adalah kreatifitas, maka hasilnya harus mencerminkan sesuatu yang berbeda (lebih baik, kreatif dan inovatif) dari yang telah ada. Semakin kreatif, maka akan semakin liar atau lebih terbuka untuk mencari berbagai kemungkinan baru. Kebaruan konsep dan visual itu terus diupayakan sebagai sebuah keberhasilan dalam penciptaan karya kriya tersebut. Pemahaman tentang variabel konsep dan praktik berkarya dalam kriya menggunakan metode penciptaan sekaligus perwujudan seperti pemilihan bahan, pendesainan, teknik perwujudan, penyajian dan penilaian karya. Disini ada dua jalur yang harus diseimbangkan, yakni konsep teori dengan logika dan jalur penciptaan yang lebih ekspresif dan berciri personal, meskipun yang dikembangkan adalah karya seni tradisi.

Buku Ajar: *Sejarah Kebudayaan Indonesia I*, (2012) disusun oleh Rustopo. Uraian yang menarik antara lain: Di zaman global yang ditandai dengan universalisasi nilai-nilai, maka peranan sejarah kebudayaan kepada bangsa agar perencanaan masa depan tetap berpijak pada jati diri bangsa, adalah suatu keharusan. Tentang wayang zaman Hindu, kita memiliki banyak sekali wayang Jawa, yang merupakan bagian tak terpisahkan dari perkembangan zaman, sejak zaman Hindu sampai sekarang. Bahkan kemungkinan pertunjukan bayang-bayang sudah ada sejak zaman pra-Hindu.

Soedarso Sp. dalam makalahnya “*Morfologi Wayang Kulit Dipandang dari Jurusan Bentuk*” (1987) di antaranya menyatakan bahwa wayang kulit merupakan hasil kerja pahatan dan sunggingan. Dua-duanya mapan, dalam arti segala sesuatunya sudah diatur rapi. Bentuk luar wayang kulit pada umumnya sudah baku dan tinggal mengambil saja pola yang sudah ada, maka bagus tidaknya wayang kulit tinggal lagi tergantung pada kehalusan pahatannya dan kerapian sunggingannya.

Dharsono (Sony Kartika) dalam bukunya: *Seni Lukis Wayang*, (2012), yang penting sebagai acuan dalam penelitian ini adalah wayang sebagai produk budaya Indonesia telah mengalami transformasi budaya sejak jaman prasejarah. Wayang sebagai produk perkembangan seni rupa Indonesia Hindu-Budha, merupakan proses perkembangan seni tradisi masa lalu. Proses perkembangan yang berkisanimbangan antara budaya tradisi masa lalu dengan tradisi selanjutnya terus berlangsung hingga kini. Wayang sebagai produk sejarah, diantaranya diuraikan bahwa analisis bahwa wayang bermula dari relief candi-candi. Praduga agar dapat dibawa kemana-mana, untuk dapat dikisahkan dan dipertunjukkan, maka wayang relief dikutip dalam bentuk gambar yang dapat digulung. Analog lain menyatakan bahwa adanya wayang kulit sudah ada sejak dulu, dan kemudian menjadi acuan pembuatan releief candi.

R. Supanggah dalam makalahnya “*Seniman!! Siapakah Dia?*” untuk Seminar Nasional Pengembangan Model Disiplin, di ISI Surakarta 2013 terdapat uraian yang menarik tentang karya seni dan seniman yang begitu hebat. Kesenian atau karya seni dan para seniman untuk kepentingan pendidikan moral, agama, pengagungan terhadap Tuhan berikut para utusannya, juga pengagungan terhadap raja (dan keluarganya) dan atau “penguasa”. Karya-karya yang digunakan untuk keperluan ini biasanya memiliki bentuk, karakter, nilai dan atau mutu yang tinggi. Tidak saja nilai estetis namun juga kandungan isi atau pesan-pesannya yang bernilai moral, keagamaan dan kemanusiaan yang dalam (*profound, bebles, lebet*). Nilai estetis bukan hanya kerumitan atau kecanggihan di bidang teknis, keindahan bentuk, makna dan isi atau pesan kandungannya, namun juga **tingkat kreativitas** dalam **pembaruan “metodologi”** (cara dan proses membuat karya), idiom atau bahasa ungkap (penggunaan lambang, metafora, dan sebagainya), ketajaman wawasan, gaya serta genre-genrenya hingga mencapai bentuk ekspresinya yang **sublim** (agung, indah). Dengan produk karya yang begitu **hebat** tersebut, para pengkarya atau penciptanya “tidak” mendapat predikat

seniman, mereka adalah *empu*, *pujangga* atau *wali*, yang salah satu karya seninya adalah wayang di Jawa.

Ada katalog yang dapat mendorong untuk diapresiasi dalam penelitian ini adalah: Catalogue *“The Development of Wayang Indonesia as a Humanistic Cultural Heritage”* 19-30 Avril /April, 2004, Exposition de figurines WAYANG INDONESIA, I’UNESCO-Paris-Angers-Niort Rouen-Strasbourg-Bruxelles-Autrice-Hungary, yang berbahasa Spanyol dan Inggris. Berisi tentang keberagaman jenis wayang di Indonesia (dipilih 33 jenis wayang) dengan foto-foto wayang yang diberi keterangan singkat. Kebanyakan jenisnya adalah wayang kulit, yang salah satunya adalah Wayang Kulit Purwa Jawa. Dalam katalog ini sebagai data pendukung Pameran Wayang Indonesia dengan keliling di berbagai kota di benua Eropa, dalam rangka menyambut penerimaan Sertifikat Penghargaan bagi Wayang Indonesia dari UNESCO, yang telah ditetapkan pada 7 Nopember 2003. Sebagian wayang kulit dalam katalog ini akan discan, dan dikutip (diterjemahkan), sebagai contoh jenis wayang kreatif pengembangan wayang kulit purwa.

Buku *“Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa, Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya”* (2005) oleh Dr. Agus Sachari, isinya antara lain banyak membicarakan tentang model-model kajian penelitian, diantaranya Model Kajian: Historis, Semiotik, Transformasi Budaya, Estetik dan Model Kajian Sosial. Diantara beberapa model yang akan digunakan dalam penelitian ini dipilih tentang model kajian semiotik (Model Kajian Semiotik Bahasa Rupa Tradisional Jawa) dan model kajian estetik. Alat komunikasi manusia, pada hakikatnya tidak hanya berupa tulisan, lisan atau isyarat, melainkan juga bahasa rupa yang merupakan tanda komunikasi simbolik atau komunikasi rupa.

*Ensiklopedi Wayang Indonesia, Jilid 1 s.d 6*, (1999) yang disusun oleh Tim Penulis Senawangi (Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia), Jakarta. Buku berukuran A4 dengan lembaran lebih dari 1500 halaman ini, merupakan buku *babon* (induk) yang sangat penting bagi siapa saja yang ingin tahu keberagaman wayang, jenis-jenis wayang, cerita-cerita singkat tokoh wayang, kriya wayang, perwujudan wayang, betapa luasnya budaya, pergelaran dan orang-orang yang terlibat, dan sebagainya. Diantara isinya Wayang Kulit Purwalah yang paling banyak mendominasi pembahasannya. Untuk persiapan dalam penelitian ini telah ditemukan karya seni kriya

wayang kreatif yang dikembangkan atau terinspirasi dari wayang kulit Purwa, dalam wujud pola gambar hitam putih, foto sungingan dan kreasi busana dan perhiasannya, diantaranya yang berbahan kulit adalah: Wayang Gedog, Wayang Dupara, Wayang Sadat, Wayang Madya, Wayang Wahyu, Wayang Budha, Wayang Kancil, serta banyak tokoh dari Wayang Kulit Purwa yang dikembangkan secara kreatif namun bentuk asli, karakter atau ciri khas jenis tokohnya, ataupun sungingannya masih banyak dilestarikan.

Dalam bukunya *“Seni Kriya Wayang Kulit”* (1991), S.Haryanto tentang wayang kulit dilihat dari segi seni rupanya. Di dalamnya dijelaskan jenis-jenis atribut busana wayang dan namanya, yang diberi contoh-contoh motif tatahannya, juga diuraikan tentang penyunggingan wayang kulit purwa secara singkat. Dalam buku ini juga ada contoh motif tatahan pada kepala wayang, badan, busana wayang dan perhiasannya dari beragam tokoh dalam wayang kulit Purwa.

Buku *“Kreatifitas & Keberbakatan”* (1999) oleh Utami Munandar, adalah buku yang tidak membahas wayang, namun menguraikan tentang kreatifitas dalam pendidikan. Uraianya antara lain: Kreatifitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru adanya atau dengan melihat hal-hal secara baru. Hasil atau cara melihat secara baru pada dasarnya merupakan aktifitas berpikir. Berpikir kreatif tentu saja tidak terbatas pada bidang tertentu atau sebatas individu tertentu, akan tetapi dimiliki orang dalam beragam tingkatan pada berbagai kedudukan: seniman berkarya seni, penulis koran mempromosikan ide, guru mendorong kemajuan muridnya, ilmuwan mengembangkan teorinya, dan lain-lain.

*“Wayang Kulit Purwa, Klasifikasi Jenis dan Sejarah”* (1992) yang ditulis oleh Soekatno, menjelaskan wayang kulit purwa versi Surakarta. Isinya antara lain: Wayang dan penggolongannya yang telah diklasifikasi menurut jenis pakaian dan perlengkapannya. Disebutkan pula wayang golongan putri, humoris, jenis binatang, kendaraan dan senjata dalam wayang kulit purwa.

Ki Marwoto Panenggak Widodo dalam bukunya *“Tuntunan Ketrampilan Tatah Sungging Wayang Kulit”* (1984) menjelaskan tentang tiga hal pokok yaitu tatahan, sungingan, dan wanda wayang kulit. Disamping itu juga dijelaskan tentang ketrampilan sunging wayang kulit purwa.



Haryono Haryoguritno dalam makalahnya “*Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta Ditinjau dari Aspek Seni Rupanya*” (1993) yang disampaikan dalam rangka sarasehan Seni Rupa Kontemporer, membahas antara lain bahwa salah satu faktor pendukung pagelaran wayang kulit purwa adalah seni rupanya yang nampak pada fisik wayang kulit, ukuran, bentuk, sikap tubuhnya, raut muka, ekspresi wajah, jenis pakaian dan hiasan yang melekat pada tubuhnya. Tulisan ini dapat digunakan sebagai landasan analisis data berdasar observasi, dan perolehan data hasil penelitian.

“*Bayang-bayang Adhilihung, Filsafat, Simbolis dan Mistik dalam Wayang*” (1992) merupakan buku yang ditulis oleh S.Haryanto yang isinya antara lain menguraikan Seni Rupa dalam Pewayangan Indonesia dan Peranan Punakawan dalam Pewayangan Jawa. Peranan dan kegunaan para panakawan dalam seni pewayangan sangat penting artinya dan besar pula manfaatnya baik sebagai penyedap pergelaran maupun sebagai prasarana dalam menyampaikan pesan-pesan pembangunan oleh Pemerintah dalam bahasa rakyat, maupun komunikasi sosial yang disampaikan secara santai, serta hiburan yang banyak menampilkan tembang-tembang Jawa.

R.M. Soedarsono dengan buku “*WAYANG WONG: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Kraton Yogyakarta*” (1997). Sebagian uraian dalam buku ini penting karena dalam penelitian ini akan dikaji tentang jenis, bentuk, tatahan dan sunggingan pada sebagian busana atau perhiasan yang terdapat dalam wayang wong, yang terdapat kemiripan serta pengembangan dengan busana & perhiasan pada wayang kulit Purwa. Bila kita amati dengan cermat, ternyata di antara berbagai bentuk seni terdapat hubungan yang sangat erat dalam perkembangan sejarahnya. Hal ini kita jumpai di Jawa pada wayang (wayang kulit) dan wayang wong (drama tari). Bahkan boleh dikatakan, wayang dan wayang wong di Jawa berkembang berdampingan, atau wayang wong adalah personifikasi dari wayang kulit.

Soetarna, Sarwanto, dan Sudarko yang telah menulis buku “*Sejarah Pedalangan*” (2007), isinya antara lain berjudul Wayang Kulit Purwa Jawa, tentang Boneka Wayang. Wayang *Dhagelan* yaitu wayang-wayang yang bersifat humoris, seperti Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Togog, Bilung dan *Setanan*. Wayang *Pawongan* yaitu wayang-wayang berperan pembantu atau dayang-dayang, seperti: Cangik, Limbuk, *parekan*. Wayang *Setanan* atau buta *dhagelan*: Sukasrana, *lelepah*, *wedon*, *klenthingmungil*, *jerangkong*, *banaspati*.

Buku ***“KRIYA WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA, Identifikasi Pola, Aneka Tatahan dan Sungginganya”*** (2014) oleh Agus Ahmadi. Buku ini sangat menginspirasi dan mendukung untuk dikaji lebih luas tentang karya wayang kulit kreatif yang bersumber dari pengembangan wayang kulit Purwa (khususnya yang gaya Surakarta). Sebagian uraian dan data gambar dalam buku ini akan digunakan sebagai acuan yang penting untuk menjelaskan keterkaitan antara seni kriya wayang kulit Purwa gaya Surakarta yang baku bila dibandingkan dengan wayang kulit hasil pengembangan yang kreatif. Kajian untuk wayang ini akan dapat memberi pengertian, penjelasan terkait dengan wayang kulit yang telah dilestarikan dan sekaligus dikembangkan. Jenis wayang kulit kreatif ini akan dikelompokkan antara lain: Kreasi wayang yang masih mengikuti pola bakunya (pakemnya) dan hanya dikembangkan pada busana atau perhiasannya. Kreasi wayang yang masih memiliki karakter, ciri khas yang sama tapi dikembangkan bentuk polanya, busana dan tatahannya. Pola dan motif hias sebagai unsur busana wayang sebagai sumber ide penciptaan, misalnya wayang Budha dan perhiasan untuk wayang orang yang menonjolkan tatahannya saja, sehingga tidak digradasi warna. Juga akan dikaji karya cipta atau kriya wayang kulit untuk barang souvenir. Dan yang terakhir adalah wayang kulit purwa sebagai konsep atau sumber ide penciptaan beberapa karya seni kriya.

Tulisan artikel ilmiah dalam **“GELAR” Jurnal Ilmu dan Seni STSI Surakarta**, Vol. 4 No. 2, Desember 2006, halaman 199 s/d 216, ISSN 1410-9700, berjudul: **“Keberagaman Media Komunikasi, Seni dan Kriya”**, oleh Agus Ahmadi. Sebagian dari uraian artikel menjelaskan tentang Pengertian Keberagaman dan hubungannya dengan budaya dan kesenian, serta Keberagaman Seni Kriya, yang pada penulisan penelitian ini dapat saya gunakan acuan pemikiran, bahwa keberagaman perihal seni, karya kriya dan pemikiran manusia memang sangat luar biasa jenis dan banyaknya. Sehingga tulisan dalam artikel ini saya kembangkan untuk menguraikan tentang keberagaman kreasi kriya wayang di Indonesia baik menyangkut jenis, tokoh, bentuk, busana, perhiasan, dsb.

Artikel Ilmiah oleh Agus Ahmadi berjudul: **”Desain Dalam Kriya Seni dan Industri Kerajinan”**, dalam **“ORNAMEN” Jurnal Seni Rupa ISI Surakarta**, Vol. 5. No. 2, Juli 2008, halaman 64 s/d 77. ISSN 1963–7724. Tulisin ini menguraikan tentang Desain atau Perancangan dalam Kekarya Seni Kriya yang juga banyak unsur



kesamaannya dalam mendesain karya kriya termasuk membuat wayang sehingga dapat menciptakan karya yang inovatif, kreatif dan lebih berkualitas. Tentang desain ini akan dicocokkan bagaimana merancang karya wayang kulit maupun wayang untuk souvenir yang dapat laku atau diminati oleh wisatawan di lokasi pariwisata.

***“FILSAFAT DAN KEBUDAYAAN JAWA, Upaya membangun Keselarasan Islam dan Budaya Jawa”*** ditulis oleh Asmoro Ahmadi, tahun 2004. Didalam buku ini salah satu babnya menjelaskan tentang ‘Wayang Sebagai Dasar Filosofi Manusia Jawa’ yang isinya membahas tentang: Pengertian Wayang dan Ragamnya. Seni pertunjukan wayang memunculkan beragam jenis wayang yaitu: Wayang Purwa, Wayang Madya, Wayang Wasana, Wayang Gedog, Wayang Klitik dan Wayang Dugar. Beberapa jenis wayang diatas adalah dibedakan atas jenis cerita yang menjadi acuan pokok dalam pedalangannya, dan bentuk wayangnya juga terdapat perbedaan. Selain itu juga dijelaskan tentang Sejarah Wayang Kulit Purwa, bahwa keberadaan wayang kulit purwa muncul berbarengan dengan penyebaran agama Islam di tanah Jawa pada waktu Kerajaan Demak (tahun 1478-1518). Pendapat lain, menurut Dr. Hazeu mengatakan wayang sudah ada sejak zaman raja Airlangga di Kahuripan pada permulaan abad 11.

Damar Tri Afrianto dengan buku ***“Mengenal Lebih Dekat dengan Wayang Gedog”*** (2014), yang menjelaskan pengertian, asal-usul, dan fungsi Wayang Gedog, serta proses pembuatannya. Wayang gedog tidak akan lepas dari wayang Purwa karena bentuk dan bahannya hampir sama, yang membedakan wayang Purwa dengan wayang Gedog adalah isi cerita dan busana boneka wayangnya. Sumber cerita wayang Gedog adalah serat Panji, tokoh utamanya adalah Panji Inukertapati atau Panji Asmarabangun dan isterinya Dewi Sekartaji atau Galuh Candrakirana, serta raja sabrang Klana Sewandana. Wayang ini kurang dikenal masyarakat umum, sebab pada masa lampau hanya dipentaskan di kalangan kerabat keraton. Dalam buku ini yang penting untuk melengkapi data penelitian ini adalah beberapa pola / bentuk wayang, contoh penerapan tatahan serta sunggingan yang terdapat dalam wayang kulit Gedog.

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

Untuk mengungkap permasalahan yang didapati dalam suatu penelitian perlu dilakukan langkah-langkah metodologis, baik prosedur pencarian, perolehan, pengolahan, penyusunan dan analisa data yang dikehendaki. Sesuai dengan karakter penelitian kualitatif maka proses penelitian yang dilakukan berbentuk siklus, dengan kegiatan pengumpulan data dilakukan berulang-ulang dan berlangsung secara terus menerus atau berkesinambungan. Meskipun proses penelitian berbentuk siklus, dapat dibedakan adanya tiga tahap utama kegiatan yang dilakukan peneliti: 1) Tahap penjajagan yang bersifat menyeluruh, 2) Tahap eksplorasi secara terfokus, 3) Tahap penulisan laporan. Beberapa hal yang terkait dengan langkah-langkah penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **A. Lokasi Penelitian**

Sesuai dengan judul penelitian yang subyek penelitiannya adalah teori atau pengetahuan terkait kreatifitas dan penciptaan karya seni, keberagaman kreasi wayang, dan kreatifitas kriya kulit pengembangan wayang kulit Purwa, maka penelitian tentang hal ini melalui studi pustaka yang lokasi penelitiannya dilaksanakan di perpustakaan FSRD dan perpustakaan ISI Surakarta. Sedangkan obyek penelitiannya adalah karya-karya kriya kulit kreatif yang merupakan hasil karya pengembangan bentuk wayang kulit purwa, khususnya wayang purwa gaya Surakarta, maka lokasi penelitian yang dipilih adalah di kota Surakarta dan sekitarnya. Untuk penelitian awal lokasi yang dipilih adalah di ISI Surakarta, tepatnya diarahkan pada koleksi wayang kulit Jurusan Pedalangan karena selain mengoleksi wayang kulit purwa, juga banyak karya kreatif yang mengembangkan atau melestarikan sekaligus ada perubahan dan perbedaan bila dibandingkan dengan wujud wayang kulit Purwa. Jenis wayang kulit tersebut diantaranya wayang kreasi melengkapi ragam rupa atau wanda wayang kulit Purwa, wayang Budha, wayang Dupara, wayang Gedog, wayang Sadat, wayang Wahyu, wayang Suluh, wayang Sandosa (Berbahasa Indonesia), wayang Eksperimen, dsb.

Selanjutnya lokasi penelitian yang lain yaitu di Sanggar Wayang di Sangkrah, Surakarta, karena karya kreasinya banyak sehingga akan dipilih yang kreatif sebagai sampelnya. Lokasi lainnya adalah di Sanggar 'Balai Agung', dan di Art Shop 'Pare Anom Mangkunegaran Place', disini dicari, dipilih dan dikaji wayang kreasi pengembangan wayang Purwa untuk souvenir, dan yang banyak diminati pengunjung

pariwisata. Selain itu juga akan meneliti wayang kreatif yang dibuat oleh Sanggar Bima di Karanganyar, dan sanggar kriya wayang di Telukan, Grogol, Sukoharjo. Serta hasil karya mahasiswa Kriya FSRD ISI Surakarta yang telah mengembangkan kriya wayang kulit Purwa.

### **B. Strategi Penelitian**

Penelitian ini direncanakan dapat selesai dalam waktu 6 bulan, dimulai pada bulan Juli 2015 setelah proposal ini disetujui dan dapat lolos seleksi. Lokasi penelitian yang berada di wilayah Surakarta ini akan cukup mempermudah dalam perolehan data. Hasil laporan ini akan didukung dengan foto-foto dan gambar yang diangkat dari hasil pengamatan, penilaian, pemilihan data, pengelompokan, perbandingan, penyusunan dan analisis data yang diperoleh. Waktu enam bulan adalah waktu yang singkat untuk dapat memperoleh data yang memadai. Strateginya setelah siangnya menemukan data, foto karya maupun tulisan, maka pada malam harinya segera dipilah, dipilih, dicatat, dikelompokkan, dideskripsi, dinalar, dan ditulis berdasar data yang diperoleh dengan menggunakan computer.

### **C. Sumber Data**

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini akan dikaji melalui berbagai sumber, baik secara tertulis, visual maupun lisan. Berbagai jenis data seperti itu sudah barang tentu melibatkan nara sumber sebagai sumber lisan, data yang bersifat visual melalui obyek, sedangkan data tertulis bersumber pada buku, makalah, jurnal ilmiah, manuskrip, situs internet dan sebagainya. Beberapa sumber data yang akan digunakan untuk mendapatkan masukan data penelitian ini adalah:

1. Beberapa buku, jurnal ilmiah, diktat, makalah, artikel, katalog maupun data pustaka lain yang isinya mendukung pemecahan masalah, terdapat teori, gambar/foto wayang kreatif, atau terkait dengan pengembangan jenis, bentuk/pola, tatahan dan sunggingan wayang, sehingga bermanfaat sebagai landasan teori atau masukan data dalam penelitian ini.
2. Situs internet untuk mencari data tentang penciptaan, kreativitas dan karya pengembangan wayang yang kreatif yang mengacu wayang khususnya wayang kulit Purwa gaya Surakarta.

3. Hasil karya boneka wayang kulit yang secara kreatif dapat diidentifikasi wujud / pola, tatahan dan sunggingannya terdapat unsur kesamaan / kemiripan sekaligus terdapat perbedaan, pengembangan yang inovatif, dan estetis berdasar wayang kulit gaya Surakarta yang baku. Hasil wayang kreatif ini diantaranya wayang koleksi oleh Jurusan Pedalangan ISI Surakarta, karya kriyawan wayang dan karya mahasiswa Kriya hasil perkuliahan Kriya Kulit maupun hasil karya Tugas Akhir.
4. Kriyawan wayang kulit, beberapa dalang atau pengamat wayang kulit purwa sebagai sumber lisan untuk diwawancarai sesuai dengan tujuan penelitian ini.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Berdasarkan rumusan masalah dan sumber data yang ingin dikaji, maka pengumpulan data penelitian ini akan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Historik dokumenter, yaitu pengumpulan data melalui kajian kepustakaan dan sumber-sumber dokumenter lainnya. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data tertulis untuk mendukung landasan teori, penjelasan ataupun untuk melengkapi bahan analisis yang berkaitan dengan karya wayang kulit yang kreatif, inovatif dan estetik.
2. Observasi, yaitu mengadakan pengamatan dan pencatatan terhadap obyek yang akan diteliti. Observasi secara langsung digunakan untuk mengadakan pengamatan dan pencatatan langsung terhadap berbagai jenis karya/boneka wayang kreatif, yang mengembangkan bentuk, busana, perhiasan wayang, maupun tatahan dan atau sunggingan dengan acuan karya wayang kulit Purwa, khususnya gaya Surakarta.
3. Dokumentasi, yaitu mengadakan pemotretan terhadap wayang kulit jenis baru, dan wayang hasil karya kreatif yang mengembangkan wayang kulit purwa gaya Surakarta, dan hasil pemilihan wayang kreatif dari situs internet. Hal ini dimaksudkan untuk lebih memperjelas dan mempermudah dalam telaah penelitian ini. Selain itu dokumentasi dalam penelitian ini memanfaatkan dokumen-dokumen penting seperti buku, arsip-arsip tertulis, scan foto/katalog maupun data gambar yang berkaitan dengan obyek yang diteliti.
4. Wawancara, yaitu cara pengumpulan data dengan cara komunikasi dengan responden (nara sumber) terpilih untuk melengkapi data penelitian. Pada penelitian ini wawancara dilakukan secara mendalam dan tidak berstruktur ketat, tidak

dilakukan secara formal, karena dilakukan secara berulang-ulang berdialog dengan narasumber yang dipilih sebagai informan. Adapun narasumber yang dimaksud adalah: beberapa seniman yang dipandang memahami keilmuan penciptaan, kriyawan yang cukup banyak berkarya kreatif dan memiliki sanggar yang mengembangkan bentuk wayang gaya Surakarta.

5. Alat-alat penelitian, sesuai dengan teknik pengumpulan data yang telah diuraikan di atas, maka untuk memperoleh data dalam penelitian ini akan dipergunakan alat-alat antara lain: peralatan tulis (pena, potlot, kertas, penggaris), computer/leptop, flesdisk, kamera, daftar pertanyaan, dan alat perekaman.

### **E. Analisa Data**

Analisis data yaitu proses pemilihan, pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yaitu analisis data yang dilakukan terus-menerus sejak awal dan selama proses penelitian berlangsung. Menafsirkan untuk mengetahui maknanya dihubungkan dengan masalah dan tujuan penelitian. Dalam melakukan analisis yang terus-menerus itulah masalah penelitian dapat disempurnakan, dalam arti dipertajam, diperluas, dipilah-pilah menjadi beberapa sub masalah, dan bahkan mungkin akan diganti atau dirumuskan kembali. Kondisi seperti itu dapat terjadi karena penelitian kualitatif khusus berbentuk teori, dilandaskan pada bentuk yang aktual setelah berada di lapangan atau selama proses berlangsung (Hadari Nawawi, 1995: 213).

Analisis data pada penelitian ini, bersamaan dengan berlangsungnya proses pengumpulan data dirancang menjadi beberapa tahapan. Tahap pertama adalah analisis data umum untuk mempertajam masalah. Tahap kedua analisis data untuk sampai pada tafsiran-tafsiran yang berhubungan dengan masalah atau aspek-aspek yang telah dipertajam. Tahap ketiga dan seterusnya sampai pada analisis yang dapat menjawab permasalahan dan tujuan secara keseluruhan dengan rasional.

Penelitian ini juga dilakukan dengan metode perbandingan, dengan cara data visualisasi berupa foto-foto atau gambar antara: karya wayang kulit Purwa gaya Surakarta yang baku (sesuai *pakem*), dibandingkan dengan kresi wayang kulit

pengembangan maupun jenis wayang kulit baru. Teknik pelaksanaannya yaitu beberapa jenis wayang hasil pendataan dipilih, dipilah, didekatkan, dibandingkan, dipikirkan, diidentifikasi unsur-unsur kesamaan sebagai data pelestarian, dan perbedaan sebagai dasar pengembangan yang kreatif, inovatif/pembaharuan dan estetik. Penelitian dengan menggunakan pendekatan ikonografi ini banyak memerlukan data berupa foto atau gambar, selanjutnya dilakukan analisis secara deskriptif interpretasi secara cermat terhadap data-data yang telah diseleksi. Analisis kualitatif ditujukan untuk membuat pendiskripsian, penjelasan, dan penalaran secara sistematis, faktual serta akurat tentang fakta-fakta yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan dalam proposal.



## **BAB IV. PEMBAHASAN**

### **A. KREATIFITAS DAN PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KULIT**

Manusia dalam kekaryaan seni, pekerjaan, pendidikan maupun pemecahan masalah dalam kehidupannya diperlukan adanya kreatifitas. Termasuk dalam penciptaan karya seni berupa karya Kriya Kulit dan karya Wayang Kulit membutuhkan daya kreatifitas yang tinggi. Karya kriya kulit adalah aneka jenis karya yang dikreasi dari bahan pokok kulit yang umumnya menggunakan teknik tatahan dan sunggingan. Diantara beragam karya kriya kulit yang paling populer, tersebar luas dan banyak dibuat oleh perajin kriya adalah jenis boneka wayang kulit purwa. Kreatifitas seringkali diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta suatu, baik dalam desain produksi tertentu, maupun dalam penciptaan karya seni yang meliputi seni pertunjukan atau seni rupa. Dalam ciptaan atau kreasi barang kriya tidak perlu seluruh produknya baru, namun dapat dikembangkan pada bagian tertentu, mungkin saja gabungannya, kombinasinya, dan perubahan dari unsur-unsurnya yang sudah ada sebelumnya. Pembahasan mengenai Kreatifitas, dan Penciptaan Karya Seni Kriya Kulit agar dapat difahami secara luas akan diuraikan dalam sub bab sebagai berikut: (1) Kreatifitas dan Inovasi dalam Kekaryaan Seni Kriya; (2) Landasan Teori Penciptaan Karya Seni Kriya; (3) Penciptaan Karya Kriya Kulit di ISI; (4) Model Penciptaan Seni Kriya, (5) Metode Penciptaan Kriya Kulit Kreatif; (6) Pengertian Seni, Kriya dan Kulit, dan (7) Aneka Ragam Karya Kriya Kulit.

#### **1. Kreatifitas dan Inovasi Dalam Kekaryaan Seni Kriya**

Kreatifitas / kreasi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia, apalagi dengan kemajuan jaman dewasa ini yang semakin pesat menumbuhkan kecenderungan persaingan yang semakin ketat dalam beragam hal. Untuk sukses atau berhasil dalam hidup kita wajib memiliki kreatifitas berusaha untuk memecahkan masalah baik dalam pendidikan, pekerjaan, maupun dalam berkarya seni, sehingga hasilnya sesuatu yang baru, bermanfaat dan mampu bersaing dengan yang lain. Menurut Campbel, kreatifitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya: 1. Baru (*novel*): inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh ataupun mengejutkan. 2. Berguna (*useful*): lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong,



mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil yang lebih baik atau banyak. 3. Dapat dimengerti (*understendable*): hasil yang sama dapat dimengerti, dipahami dan dapat dibuat di lain waktu (Kenneth M.Lansing, 1976: 28).

Gandadiputra dalam penjelasan tentang pengertian kreatifitas antara lain menerangkan sebagai berikut:

Kreatifitas itu mengingatkan kepada pemikiran, kecerdasan, kepandaian, kemampuan seseorang menciptakan atau menemukan hal-hal baru, hubungan-hubungan baru, proses pencapaian cara-cara baru dalam memecahkan permasalahan hidup, kreasi-kreasi baru untuk menghasilkan obyek-obyek atau bentuk-bentuk baru, serta kelincahan pemikiran orang. Ada juga kreatifitas itu dengan istilah inkonvensional, pemunculan pikiran unggul proses yang terjadi pada manusia untuk meningkatkan efisiensi, dan daya cipta yang lain dari manusia lazimnya (Mulyono Gandadiputra, 1982: 65).

Berdasar dua definisi di atas jelaslah bahwa kreatifitas itu memiliki pengertian yang luas, diantaranya menghasilkan karya yang baru, berguna, dapat dipahami orang lain, berupa hasil pemikiran, kepandaian dan ketrampilan membuat sesuatu, penciptaan karya seni, memecahkan masalah kehidupan, dsb. Termasuk dalam hal ini hasil beragam kreasi dalam karya kriya wayang. Dengan demikian jelaslah bahwa kreatifitas itu telah membuktikan dan berpengaruh terhadap adanya pendidikan, perubahan, mengatasi kesulitan dalam kehidupan manusia, pengembangan atau menambah kreasi-kreasi baru dalam berkarya seni. Untuk pengembangan wayang sangat memerlukan daya kreatifitas dan inovasi yang tinggi atau memadai.

Kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta yang selalu berkembang dalam diri seseorang, kreatifitas dapat dipacu melalui praktik pembuatan benda dengan berbagai keteknikan (Mata Pelajaran Kreativitas, 1995). Kreatifitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta suatu. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya baru, mungkin saja gabungannya, kombinasinya, dari unsur-unsurnya yang sudah ada sebelumnya. Jadi, disini kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Conny Semiawan, dkk., 1990).

Karya kriya terdapat dua arah yaitu sebagai pengembangan Desain Kriya dan kearah Seni Kriya. Untuk bidang desain kriya memiliki kecenderungan ke arah pengembangan industri kecil, membuat desain-desain yang diterapkan dan bertujuan



untuk memproduksi karya-karya kriya (produk fungsional), sedangkan sisi lain seni kriya memiliki kecenderungan sebagai wahana untuk pengembangan estetis dan ekspresi kreatif (mengutamakan nilai seni). Peluang Indonesia dalam bidang seni kriya masih cukup kuat karena memiliki nilai kompetitif yang tinggi, Indonesia memiliki sumber daya alam yang beragam (kayu, rotan, serat, emas, perak, tembaga, tanah liat, batu, dan sebagainya) sebagai bahan dan sumber daya budaya tradisional, serta sebagai sumber pengembangan produk yang unik .

Selanjutnya, pada implementasinya, kreativitas adalah suatu ide atau pemikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna, dan dapat dimengerti atau bermakna. Kemudian ditambahkan oleh Utami Munandar yang lebih menekankan pada aspek proses perubahan, bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan *orisinalitas* / keaslian dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci), suatu gagasan. Sedangkan oleh pendapat lain, kreatifitas adalah proses mental yang melibatkan permunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dengan konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran kreatif biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi dari kreatifitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru .

Merujuk pendapat tersebut, jadi kreatifitas sebagai suatu proses pemikiran berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah, sebagai proses kreatif bermain dengan gagasan-gagasan atau unsur-unsur dalam pikiran merupakan keasyikan yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi seorang kreator, termasuk dalam menciptakan wayang kulit baru maupun mengembangkan, merubah dari wayang yang jadi acuannya.

Pengertian kreatifitas dapat disederhanakan, bahwa kreatifitas adalah jantung dari inovasi. Tanpa kreatifitas tidak akan ada inovasi. Sebaliknya, semakin tinggi kreativitas, jalan ke arah inovasi semakin lebar pula. Sayangnya, banyak pendapat kurang tepat tentang kreatifitas. Misalnya, kreatifitas itu hanya dimiliki segelintir orang berbakat. Atau ada pula pendapat, bahwa kreatifitas itu pembawaan sejak lahir. Kreatifitas melibatkan suatu gagasan yang baru dan dapat memecahkan persoalan secara realistis. Kreatifitas merupakan usaha untuk mempertahankan pemikiran yang orisinal dan untuk mengembangkan sebaik mungkin, termasuk dalam berkarya kriya.

Berkreasi dalam pengembangan karya kriya wayang kulit, akan dapat berhasil dengan baik oleh mahasiswa kriya atau kriyawan yang mau membaca, memahami terkait seni rupa wayang tardisi, khususnya wayang kulit purwa, menyadari tentang pentingnya daya kreatifitas, dan berpengalaman praktek langsung dalam merancang, menatah ataupun menyungging wayang kulit. Tentang keuntungan, penghambat orang kreatif dan hal-hal yang dapat meningkatkan kreatifitas seseorang dapat dikutipkan pendapat sebagai berikut:

### **1. Keuntungan Orang Kreatif**

- a. Dapat mengembangkan potensi seseorang
- b. Adanya pertumbuhan kompetensi yang cepat
- c. Menemukan cara yang baru untuk memecahkan suatu masalah
- d. Dapat meningkatkan pengetahuan
- e. Merupakan aspek penting dari kesehatan
- f. Meningkatkan proses belajar
- g. Menyadari tugas kuliah dengan tidak terpaksa, dsb.

### **2. Mitos Yang Menghambat Orang Menjadi Kreatif**

- a. Uang adalah pendorong munculnya kreatifitas
- b. Kreatifitas muncul karena adanya tekanan
- c. Kompetisi memunculkan kreatifitas
- d. Orang yang kreatif hanyalah orang-orang yang memiliki tipe kreatif.

### **3. Yang Dapat Meningkatkan Kreatifitas**

- a. Berani mengambil risiko atas kompetensi, kemampuan dirinya
- b. Mempercayai atas gagasan diri sendiri
- c. Selalu terlibat dalam pengembangan gagasan yang muncul
- d. Antusias dan semangat untuk maju
- e. Bebas dan tidak malu
- f. Tidak cepat puas, atau memiliki niat untuk berprestasi
- g. Meyakini bahwa ide apa pun yang muncul bukanlah ide yang jelek
- h. Berkolaborasi, bekerjasama. (Ali Sulchan, 2011: 21-24).

Kreatifitas terjadi karena kita mencoba sesuatu dengan sengaja. Dari sengaja kita mampu mengerjakannya dan akhirnya terbiasa. Jadi kreatifitas dapat muncul karena kita terbiasa untuk berkreasi. Jadi kreatifitas dalam hal ini merupakan proses

berpikir dan berbuat untuk mewujudkan karya secara nyata. Terkait hal ini mahasiswa, kriyawan perlu berusaha untuk menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metode, atau cara baru untuk memecahkan permasalahan dalam penciptaan kriya wayang kulit. Bagi kriyawan wayang proses ini selalu dilakukan untuk mendapatkan ide-ide, kreasi baru dan mendapatkan hasil akhir karya kriya wayang yang kreatif (penuh daya cipta), inovatif, bermutu dan indah (estetik).

Kriya wayang merupakan karya tradisi yang dapat dijadikan sebagai bekal dalam pengembangan kreatifitas mahasiswa. Kita bisa melahirkan karya inovasi di dalam khasanah tradisi, dan bisa mengembangkan wayang tradisi menjadi yang lebih modern. Dalam mengembangkan bentuk wayang ini kita harus kreatif, inovatif dan melakukan eksperimen untuk menemukan bentuk-bentuk dan nilai-nilai baru dalam penciptaan karya kriya kulit. Pengembangan tersebut dapat dilakukan menggabungkan bahan lain dengan kulit, memperbaharui peralatan, perubahan bentuk pola tokoh wayang, penambahan model tatahan dasar, dan meningkatkan keberagaman warna dalam teknik sungging wayang.

## **2. Landasan Teori Penciptaan Karya Seni Kriya**

Sebagai landasan teori dalam penciptaan karya seni kriya sangat terkait dan tergantung dengan tujuan penciptaan karya, termasuk dalam karya Kriya Wayang Kulit. Aneka teori penciptaan ini perlu disampaikan beberapa kajian teori yang mendukung wawasan dan kreativitas penciptaan seni kriya pada umumnya maupun untuk karya wayang kulit.

Seseorang dalam mencipta karya seni harus mempunyai suatu kemahiran teknis dalam suatu bidang tertentu, kemahiran itu dipraktekkan dan dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan nilai keindahan dan rasa. Seorang pencipta dengan sarana teknisnya dapat menyampaikan pesan-pesan tertentu yang pada hakekatnya menempatkan manusia sebagai aktor yang mampu merenungkan, menilai, menghubungkan, membuat rancangan dan mewujudkan dalam karya seni yang memiliki nilai kebaruan. Dalam makalah seminar disebutkan :

Seorang seniman mampu menciptakan suatu karya harus mempunyai suatu kemahiran teknis tertentu, dan mampu mencari sumber-sumber penciptaan baru, atau mengembangkan gagasan-gagasan artistik baru, yang berujung

pada ditemukannya teknik-teknik maupun media baru sebagai sarana pengekspresian seni (Edi Sedyawati, 1992: 5).

Disamping ada pembaharuan, dalam berkarya seni yang berkualitas harus memiliki keunikan. Yang dimaksud keunikan yaitu karya seni itu tunggal, tidak sama dengan yang lain, bukan peniruan semata terhadap karya sejenis, dalam menggarapnya dengan teknik khusus atau memiliki keistimewaan-keistimewaan yang tidak ditemukan ditempat yang lain. Hal ini sesuai dengan kutipan berikut:

Keunikan dari benda kerajinan mungkin didasarkan pada keistimewaan-keistimewaan dari teknik yang dipergunakan oleh pengrajin dalam menggarapnya atau keinginan khusus dari pola-polanya. Di dalam setiap peristiwa, keunikan itu diidentifikasi oleh banyak orang sebagai suatu keadaan yang sedang menjadi inti sesungguhnya dari seni. Seni menyenangkan kita untuk mengetahui bahwa kita memiliki atau sedang melihat pada sebuah benda yang sama sekali merupakan benda tunggal, yang tidak dapat ditemukan di tempat lain (Edmun Burke Feldman, 1967: 238).

Keunikan dalam menciptakan karya seni disertai pula dengan kreatifitas, sehingga ada yang menyebut bahwa penciptaan itu juga kreatifitas. Kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta, sebuah daya untuk menciptakan sesuatu yang baru, seperti karya yang dilihat, didengar atau dinikmati oleh orang lain. Hal ini sesuai pendapat dalam tulisan sebagai berikut:

Penciptaan disebut juga kreatifitas. Kreatifitas adalah sumber dari segala seni, ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahkan semua kebudayaan manusia dihasilkan dari pemikiran dan imajinasi yang kreatif. Albert Einstein menyatakan bahwa "Imajinasi adalah lebih penting dari pengetahuan". Erich Fromm menyatakan kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta, sebuah daya untuk mampu menciptakan karya yang bisa dilihat, didengar oleh orang lain. Karya-karya hasil ciptaan biasanya berupa lukisan, patung, simfoni, puisi, tarian, dan teater. Disamping sebagai daya untuk mewujudkan sebuah karya, berarti pula sebuah sikap, kemampuan untuk melihat dan memberi respon tanpa disertai perwujudan karya seni. Sesungguhnya semua manusia memiliki potensi untuk menjadi kreatif, namun kebanyakan diantara mereka tidak terdorong untuk mengembangkan daya kreatifitas itu (Made Bandem, 2001: 3).

Dalam penciptaan karya seni setelah melalui tahapan proses pengerjaan dan kreatifitas yang tinggi, diharapkan dapat menghasilkan karya yang unik dan bermakna. Makna seni antara lain bahwa seni itu setelah dilihat, diapresiasi atau didengar oleh orang lain dapat memberi pengalaman keindahan atau pengalaman emosi/rasa yang tidak diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, dan bukanlah emosi

yang kita alami dalam kehidupan nyata dunia ini. Hal, ini dijelaskan oleh Jakob Sumardjo sebagai berikut:

Seni yang bermutu adalah seni yang mampu memberikan pengalaman estetik, pengalaman emosi, pengalaman keindahan atau pengalaman seni yang khas milik dirinya. Clive Bell menamakan kualitas demikian itu sebagai signifzcant form atau bentuk bermakna. Bentuk bermakna dalam seni itu berupa wujud pernyataan seni seorang seniman. Kalau dia seorang pelukis, maka wujud bentuk seninya terdiri atas warna, garis, bidang, tekstur, dll. ....Pengalaman emosi yang ditimbulkan oleh benda seni bukanlah emosi yang kita alami dalam kehidupan nyata. Sebuah benda seni baru memiliki bentuk bermakna kalau emosi yang dibangkitkannya benar-benar emosi baru, segar, unik, dan khas, yang hanya dapat muncul kalau seseorang menyatu dalam pengalaman seni dengan karya tersebut. ... Seni yang baik adalah mampu memberikan pengalaman emosi dan kognisi yang "bukan berasal dari dunia ini". Kerajaan seni berasal dari luar dunia ini. Titik tolaknya barangkali pengalaman dunia ini, tetapi hasil yang dicapai bukanlah pengalaman dunia ini. Itulah kebesaran dan kelebihan kesenian yang sejati (Jakop Sumardjo, 2000: 124-127).

Untuk menciptakan karya seni kriya kulit atau kriya wayang, maka bagi kriyawan dapat berpijak pada seni murni, pada desain dan seni kriya. Hal ini sesuai pada uraian sebagai berikut:

Kriya merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan seni murni dan desain, maka transformasi kriya ke dalam karya bisa berbeda. Bila berpijak pada seni murni maka unsur keseniman (gaya pribadi dan ketrampilan) merupakan acuan yang menonjol. Kriyawan yang berpijak pada desain terikat oleh berbagai determinisme pasar konsumen, material, produksi dan faktor obyektif lainnya, sehingga kebebasan ungkapan pribadinya terbatas. Sedangkan kriyawan yang berpijak pada Seni Kriya bisa mencari ilham atau inspirasi dari tradisi melalui cara-cara hermeneutik yaitu menginterpretasikan makna-makna simbolis yang diyakini relevan dengan nilai kekinian (Imam Buchori Z.1999: 11).

Dalam menciptakan karya kriya (kriya: kayu, kulit, logam, tekstil, keramik) dengan bersumber pada hasil seni kriya tradisi klasik (wayang, batik, keris, gamelan) yang akan dikreasi dengan nafas dan bentuk yang baru ini, dapat dikatakan sejalan dengan data pustaka sebagai berikut:

Timbulnya penciptaan seni kriya yang mengarah ke produk pemenuh kebutuhan praktis dan penciptaan seni kriya yang mengarah ke tujuan-tujuan ekspresi pribadi, adalah suatu realitas perkembangan yang lahir atas dasar kemerdekaan berkreasi. Bahkan jauh-jauh hari Th. a Th. van der Hoop (1949) mengingatkan para kriyawan generasi muda dengan sangat tajam, bahwa meskipun warisan seni budaya bangsa Indonesia sangat melimpah

dikawasan Nusantara, namun mereka harus mencari jati-dirinya sendiri dengan cara menciptakan seni baru, sesuai perubahan dan perkembangan zaman. Hal itu terdapat hubungan yang erat antara seni kriya dengan kehidupan manusia yang selalu berubah. Dalam konteks itu pandangan bangsa Timur yang merepresentasikan kematangan pemikiran metafisika, yakni bentuk pemikiran yang rumit, *ngremit* dan *ngrawit* penuh misteri yang layak dikaji, dikembangkan dan diacu sebagai landasan seni kriya berikutnya (Gustami SP, 2002: 3).

Untuk penciptaan karya seni kriya memerlukan modal ketrampilan dan ekspresi, serta terikat pada karakter atau harus menyesuaikan sifat keterbatasan maupun keistimewaan dari bahan baku yang digunakan. Hal ini berdasar pendapat M. Soehadji sebagai berikut:

Di dalam kriya nampaknya "Craftsmanship" memang merupakan tuntutan bagi perupa kriya dalam mewujudkan karyanya, meskipun perupa lain juga memerlukan atau sangat memperhatikan "craftmanship". Seperti lukisan Op Artnya Piet Mondrian, maupun patung-patung Bali. Begitu pula "ekspresi" nampaknya juga bukan satu-satunya modal untuk menciptakan karya seni. Pengembangan Kriya sering menimbulkan pro dan kontra. Lebih-lebih kalau dikaitkan dengan banyaknya warisan kraton yang memiliki nilai artistik tinggi seperti wayang kulit, batik, tenun, ukir-ukiran kayu maupun logam, dsb. Kriya dalam pengertian sederhana adalah "keterampilan" atau "*skill*", karena kedekatan dan kecintaan para perupa kriya pada bahan baku pilihannya (kayu, logam, keramik, tekstil/serat, kulit) sehingga amat terikat pada karakter bahan, dan seringkali elaborasi dan eksplorasi artistiknya pun berkisar pada karakter dan keistimewaan bahannya (M. Soehadji, 2000: 4).

Pengembangan dalam penciptaan karya kriya wayang kulit dengan ide dasar atau sumber penciptaan tokoh / boneka wayang kulit Purwa ini merupakan salah satu usaha pengembangan seni kriya yang berbasiskan nilai-nilai tradisional. Di Lembaga Pendidikan Tinggi Seni, khususnya Jurusan Kriya Seni ini dididik calon ahli seni kriya, yang diharapkan dapat mengembangkan seni kriya berbasiskan nilai-nilai tradisional. Wayang kulit purwa yang digunakan sebagai sumber acuan simbolis dan estetisnya, dapat dikembangkan dengan pandangan baru atau gagasan baru yang kreatif, inovatif akan menghasilkan karya wayang yang berkualitas.

### **3. Penciptaan Karya Kriya Kulit di ISI**

Dalam praktek kekaryaannya di Jurusan Kriya FSRD, ISI Surakarta, khususnya dalam perkuliahan Kriya Kulit, pada awal perkuliahan dijelaskan teori tentang



penciptaan, pentingnya kreatifitas dan inovasi, pengertian tentang seni kriya kulit, desain serta diuraikan tentang proses pembuatan karya kriya. Adapun urutan penciptaan karya baik dalam perkuliahan di studio maupun Tugas Akhir Penciptaan Karya Kriya melalui tahap: (1) Perumusan tema atau judul karya; (2) Studi pustaka dan lapangan; (3) Analisa data tulisan maupun foto/gambar yang diperoleh, dengan cara pemilahan, pemilihan, perangkuman, pengelompokan maupun pendeskripsian; (4) Pembuatan sket-skets alternatif berdasar tema, wajib dikonsultasikan dengan dosen pengampunya; (5) Penentuan dan penyempurnaan desain atau pola hias terpilih. Kalau dalam pembuatan kreasi wayang kulit maka desain atau pola disamping digambar kontur/garis tepi bentuk, busana serta perhiasannya, juga pola motif tatahannya; (6) Perwujudan hasil perancangan atau pola hias untuk pembuatan boneka wayang atau wayang hiasan dinding. Dalam perwujudan ini mahasiswa harus melakukan: persiapan bahan kulit perkamen, menggunakan peralatan berupa tatah wayang dari besi baja, pukul, pandukan dan peralatan sungging, selanjutnya praktek mengerjakan penatahan kulit serta penyunggingan. (7) Finishing karya wayang dengan memasang *gegel*, digapit, memasang *tuding*, namun juga ada yang dipigura. (8) Penulisan Deskripsi Karya serta evaluasi.

Dari pengalaman penulis mengampu pembuatan wayang kulit purwa dilakukan pada perkuliahan Kriya Kulit I, mahasiswa membuat wayang dengan memilih salah satu bentuk wayang kulit Purwa gaya Surakarta yang baku (*pakem*), untuk pola tatahan wayang sudah ada polanya, dan ada foto bentuk sunggingannya, juga ada contoh tokoh wayang aslinya. Pengampu memang menugaskan meniru dulu seperti contoh yang ada. Untuk hasil penatahan kulit dalam satu semester, sebagian besar mahasiswa hasil tatahannya belum bagus, karena menatah wayang kulit dengan teknik krawangan itu relatif sulit sebab: lubangnya harus kecil-kecil, bentuk garis tatahannya tidak boleh terputus kulitnya, motifnya rumit terputus-putus, hasil tatahan harus konstan (*ajeg*) atau sama dalam pengulangannya. Namun dalam penyunggingan wayangnya hanya sebagian kecil saja mahasiswa yang kurang berhasil baik, dalam menerapkan warna sungging gradasi yang serasi dan rapi. Mahasiswa pada umumnya lebih banyak yang mampu dan berhasil dalam menyungging wayang, sedangkan mahasiswa yang trampil menatah sangat sedikit.

Untuk karya wayang kreasi baru atau pengembangan wayang purwa dilaksanakan pada MK Kriya Kulit II.

Dalam hal karya kriya untuk Tugas Akhir, ada dua hal penting dalam penciptaan akademis yakni karya yang dihasilkan dan pertanggung-jawaban tertulis berupa deskripsi atau tesisnya. Sebagian mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyeimbangkan keduanya, sementara tuntutan studi strata satu dan dua tidak hanya berkonsep dan berkarya saja, namun menggali apa di balik tema yang dipilih dan apa yang ingin dicapai. Terdapat konsep-konsep filosofi yang lebih dalam dengan berbagai variabel dalam konsep yang didukung dengan teori-teori sebagai dasar membuka persoalan penciptaan baru. Pemahaman tentang variabel konsep dan praktik karya dalam kriya digunakan metode penciptaan sekaligus perwujudan seperti pemilihan bahan, teknik, dan penyajian karya. Di sini ada dua jalur yang harus diseimbangkan, yakni pertama jalur konsep teori dengan logika dan kedua jalur penciptaan yang lebih kreatif, ekspresif dan berciri personal.

Konsep penciptaan dirumuskan dengan pola panduan yang mencakup aspek, penentuan tema, pembahasan teoritis seperti masalah, konsep tematik pendekatan teori, proses perwujudan, dan analisisnya. Sebab membuat karya seni erat hubungannya dengan ekspresi, sehingga untuk mempertanggung jawabkan ekspresi itu, seorang kriyawan tentu harus berpikir mengapa tema dipilih, dan sejauh mana hal itu merisaukan batinnya. Hal ini tentu masih di angan-angan atau di otak sang kriyawan maka tuntutan untuk menuangkan ide ke dalam tulisan yang dapat merepresentasikan suasana batin penciptanya merupakan salah satu tugas yang harus dilakukan (Timbul Raharjo, 2013: 2).

Terdapat dua hal penting dalam membuat pertanyaan kreatif terkait masalah konsep yaitu: (1) mengenai tema yang dipilih dan (2) masalah bagaimana metode mewujudkannya. Konsep sebagai dasar perwujudan karya merupakan kegelisahan dan kemauan mahasiswa untuk mencipta yang dapat dituangkan dalam ranah konsep. Bahkan konsep adalah bagian dari pola perencanaan baik teori dan eksplorasi bentuk menuju perwujudan karya. Pola ini sebagai awalan untuk menentukan logika berpikir agar pertanyaan kreatif, konsep penciptaan dan perwujudan, analisis sampai pada kesimpulan, terdapat alur pemahaman yang runtut atau berkesinambungan.

#### 4. Model Penciptaan Seni Kriya

Pemahaman tentang model penciptaan disini adalah sebagai pola, acuan, contoh, ragam, dan lain sebagainya yang terkait pembuatan karya yang kreatif, inovatif dan unik. Setiap kriyawan memiliki jalan pemikiran dan keunikan masing-masing, karya seni kriya yang berhasil itu adalah penciptaan yang original, berbeda dengan sebelumnya. Dengan demikian model penciptaan adalah jalan hidup, atau pilihan proses masing-masing seniman yang kemudian memunculkan karakter pribadi yang selalu melekat pada dirinya. Perbedaan menjadi kunci utama dalam penciptaan karya seni, meskipun umumnya karya-karya itu banyak menggali kearifan lokal dari keberadaan budaya bangsa. Dalam penciptaan kriya ekspresi sangat menjunjung tinggi dan mementingkan pemikiran akan kreatifitas sebagai *problem solving*, paling tidak dapat mencerahkan perasaan batin kreator.

Dalam perjalanan kekarya kriya, sering terdapat kemiripan antar karya seni kriya hasil diantara mahasiswa. Hal ini dipengaruhi oleh adanya teks atau teori perihal seni kriya yang sebelumnya telah ada. Karenanya, karya yang ada kemudian mempengaruhi secara ideologis, dengan penciptaan karya seni kriya selanjutnya. Bentuk-bentuk pengembangan karya, biasanya akan terpengaruh oleh karya seniman atau perupa yang telah terkenal, yang hidup pada zaman sebelum karya seni kriya bersangkutan selesai dibuat. Dalam berkarya kriya adanya saling meniru dan mempengaruhi sebagai hal yang dapat memberikan rujukan inspirasi pada karya baru hasil dari gubahan karya lama.

Dalam sudut pandang ilmu produktivitas maka perpaduan ketika menerapkan teknologi canggih disebut dengan nama *kaizen*. Hal ini bisa dilihat pada jenis produk yang berteknologi canggih dari Jepang, seperti pembuatan desain motor yang setiap tahun berganti seri dan tipe dengan perubahan yang tidak signifikan. Perubahan yang ada dilakukan secara pelan, tidak radikal, dan mempengaruhi konsumen dengan ingatan produk lama namun bernuansa baru (Timbul Raharjo, 2013: 6). Dengan demikian penciptaan karya yang dikreasi secara perlahan, seperti ini mengalami perubahan yang tidak terlihat jelas, seperti karya baru yang diciptakan dengan karakter tersendiri, terutama dalam aspek bentuk, bahan, dan teknik. Karakter dapat ditonjolkan pada aspek konsep, teknik, maupun bentuk.

Demikian juga pada seni kriya, meskipun banyak juga muncul corak maupun gaya dalam menciptakan karya seni, namun pola penciptaannya terdapat dua hal, yaitu: (1) Inovasi menyeluruh atau penemuan baru, dan (2) Pengembangan. Hasil dari perubahan tertentu bisa menjadi hal yang baru, demikian juga hasil dari seni inovasi ketika menciptakan barang yang sebelumnya tidak ada. Maka, inovasi menyeluruh sangat menitik beratkan pada nilai kebaruannya, namun pengembangan hanya bagian tertentu yang dirubah. Banyaknya seni budaya yang terdapat di Nusantara kita, dapat memberi inspirasi pada bagaimana mengolah material, bahan yang melimpah di negara Indonesia ini dapat diciptakan sesuatu yang benar-benar baru atau dengan cara pengembangan.

## **5. Metode Penciptaan Kriya Kulit Kreatif**

Metode penciptaan dimaksudkan sebagai cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan penciptaan. Oleh karena tujuan umum dari penciptaan adalah menghasilkan karya seni, maka langkah-langkah atau proses yang ditempuh harus relevan dengan tujuan ciptaan yang telah dirumuskan. Dalam proses penciptaan seni kriya kulit dapat dilakukan sebagai ekspresi pribadi dan seni kriya yang berfungsi praktis. Penciptaan seni kriya sebagai ekspresi pribadi sejak awal belum diketahui hasil akhir yang hendak dicapai, karena penciptaannya berlangsung melalui proses perwujudan yang selalu berubah dan berkembang. Sedangkan seni kriya yang bertujuan untuk layanan umum, sejak awal hasil akhir yang dikehendaki telah diketahui dengan pasti berdasarkan gambar kerja yang lengkap, detail, dan mantap. Rancangan seperti itu umumnya disiapkan untuk produk berfungsi praktis yang biasa dilakukan kriyawan terdidik yang pernah mengenyam pendidikan formal seni.

### **a. Landasan Kekaryaannya Seni Kriya Kulit**

Proses penciptaan seni kriya maupun karya Kriya Kulit kreatif dapat dilaksanakan melalui *“Tiga Tahap-Enam Langkah”* (Gustami SP, 2004: 29), yang penjabarannya dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### **1) Tahap Eksplorasi**

- a) Langkah pertama, yakni pengembaraan jiwa, pengamatan lapangam dan penggalan sumber informasi untuk menemukan tema atau berbagai persoalan.

Langkah ini juga dapat untuk menemukan tema dan rumusan yang memerlukan pemecahan segera.

- b) Langkah kedua, yakni penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual, yang dapat digunakan sebagai material analisis, menjadi landasan gagasan kreatif ke dalam bentuk rancangan. Berbagai acuan hasil studi, narasi verbal, hasil pemotretan, maupun sumber acuan yang lain kemudian dianalisis sehingga diperoleh rumusan butir penting yang sedang dihadapi, dan akan diwujudkan jadi karya.

## **2) Tahap Perancangan**

- c) Langkah ketiga, yakni tahap perancangan untuk menuangkan ide dari deskripsi verbal dari hasil analisis yang dilakukan ke dalam bentuk visual dalam batasan rancangan dua dimensional, dengan mempertimbangkan aspek: kompleksitas nilai seni kriya, aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetik, gaya, filosofi, pesan, makna, berikut fungsi sosial, ekonomi, budaya serta peluang masa depannya.
- d) Langkah keempat, yakni visualisasi gagasan ke dalam rancangan sketsa atau desain alternatif, maupun pembuatan model prototipe. Selanjutnya dibuat penyajian rancangan dilaksanakan berdasar metode desain, gambar kerja, gambar proyeksi atau gambar perspektif.

## **3) Tahap Perwujudan**

- e) Langkah kelima yaitu perwujudan yang pelaksanaannya berdasarkan model atau gambar teknik sesuai rancangan yang telah dibuat, termasuk penyelesaian akhir maupun sistem kemasannya.
- f) Langkah keenam, yaitu mengadakan penilaian atau evaluasi terhadap hasil perwujudan karya kriya yang telah dibuat.

Metode penciptaan seni kriya "Tiga Tahap-Enam Langkah" seperti yang terurai di atas dapat digunakan sebagai landasan dalam penciptaan Seni Kriya baik Kriya Kulit diantaranya dalam berkreasi wayang baru yang mengembangkan boneka wayang kulit Purwa, Kriya Kayu, Kriya Logam, dsb., lebih penting lagi untuk Tugas Akhir Kekaryaannya. Berhubung karya seni kriya itu beragam bentuk dan jenisnya maka tiga tahap berupa eksplorasi, perancangan dan perwujudan merupakan hal pokok yang

harus dilaksanakan dalam penciptaan seni kriya. Namun untuk langkah-langkah secara praktis dalam pengerjaan karya seni, masing-masing kriyawan itu memiliki langkah-langkah yang berbeda antara kriyawan yang satu dengan yang lain, tergantung dari tujuan, material, teknik, jenis barang dan keunikan karya yang diciptakannya.

Untuk *tahap eksplorasi* dalam penciptaan karya kriya wayang kulit yang berkualitas, bernilai seni, dan kreatif, yakni berupa penggalian landasan teori, sumber data dan acuan visual dapat menggunakan metode seperti yang sering dilakukan dalam penelitian ilmiah pada umumnya yaitu Sumber Data sebagai landasan gagasan kreatif dan Metode Pengumpulan Data.

### **b. Sumber Data Untuk Eksplorasi Kekaryaannya Kriya**

Data yang dibutuhkan untuk tahap eksplorasi dalam kekaryaannya kriya dapat dikaji melalui berbagai sumber, baik secara tertulis, visual maupun lisan. Berbagai jenis data seperti itu sudah barang tentu melibatkan nara sumber sebagai sumber lisan, data yang bersifat visual melalui obyek, sedangkan data tertulis bersumber pada buku, makalah, katalog, internet, dan sebagainya. Beberapa sumber data yang dapat digunakan untuk acuan gagasan kedalam bentuk rancangan dalam berkarya seni yang berlandaskan teori, inovatif, unik dan kreatif yaitu:

- 1) ***Beragam buku, jurnal seni, diktat, makalah, artikel, catalog, internet*** maupun data pustaka lain yang isinya: teori berupa tulisan maupun gambar / foto yang terkait dengan karya kriya yang akan diciptakan, sehingga mendukung pemecahan masalah yang ingin diwujudkan. Misalnya untuk karya Kriya Kulit: tulisan atau teori tentang Karya Seni Rupa Umumnya, Seni Kriya, Desain Kriya, Kerajinan Kulit Perkamen dan Tersamak, juga Aneka Gambar/ Foto: Boneka Wayang, Lukisan Wayang, Tatahan dan Sunggingan Wayang Kulit, Lampu Hias baik dari kulit ataupun dari bahan yang lain, sehingga bermanfaat sebagai landasan teori, landasan merancang maupun mewujudkan karya kriya. Data pustaka diatas dipilih sesuai tema karya yang akan dibuat mahasiswa.
- 2) ***Beragam hasil karya kriya*** yang dapat dilihat secara langsung. Jika ingin berkarya wayang kulit maka sebaiknya melihat/mengamati secara langsung karya Kriya Wayang Kulit yang aslinya, kemudian dilakukan pemotretan khususnya dipilih yang karya wayang akan dikembangkan. Meskipun yang dibuat Karya Wayang Kulit maka



acuannya dapat pula menggunakan Karya Seni Rupa yang terkait, atau Karya Kriya dari: Kayu, Logam, Batik, dsb., yang ada kaitannya dengan bentuk & ornamen yang akan diterapkannya.

- 3) *Kriyawan, perajin, pengusaha, pelukis, dalang* ataupun profesi yang lain dapat sebagai sumber lisan untuk diwawancarai sehingga memberi masukan sesuai dengan jenis, tema atau tujuan kekaryaannya kriya.

Dengan adanya tahap eksplorasi dalam mengawali berkarya kriya maka harapan untuk tercapainya karya berlandaskan teori, inovatif, unik dan kreatif menjadi lebih optimis dapat tercapai. Karya yang berlandaskan teori dimaksudkan bahwa berkarya seni termasuk mencipta wayang kreasi, harus mempelajari ilmunya yang terkait (apa bahan dan alatnya, bagaimana proses, teknik atau finishing wayang). Karya yang baik diantaranya perlu berpijak atau berakar pada karya tradisi untuk dikembangkan lebih lanjut. Wayang kulit Purwa gaya Surakarta tergolong karya kriya tradisi klasik, sehingga telah teruji kualitasnya, tekniknya dan nilai seninya, serta masih didukung oleh masyarakat luas, oleh karena perlu dikembangkan. Karya yang inovatif dimaksudkan terdapat pembaharuan dalam bagian tertentu. Kriya yang unik adalah karya yang berbeda dengan yang telah ada atau beda dengan yang lain. Sedangkan kreatif maksudnya penuh daya cipta atau karyanya diciptakan dengan ketrampilan yang tinggi, dibuat dengan penuh kesungguhan, dilaksanakan dengan tabah, rajin dan akhirnya menghasilkan karya yang bernilai dan bermakna.

### c. Metode Pengumpulan Data Kekaryaannya

Metode, teknik atau cara dalam mengumpulkan data sebagai acuan berkarya Seni Kriya dapat dilakukan dengan beberapa metode, yaitu:

- 1) *Metode Historik Dokumenter*, yaitu pengumpulan data melalui kajian kepustakaan, internet dan sumber-sumber dokumenter lainnya. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data tertulis untuk mendukung landasan teori, penjelasan ataupun untuk melengkapi bahan analisis yang berkaitan dengan karya kriya yang akan dibuat. Yang lebih penting dalam data pustaka juga dicari/dipilih gambar-gambar atau foto-foto yang terkait dengan tema karya, bahan, bentuk, hiasan, dan teknik dari karya kriya yang akan diwujudkan.



- 2) **Metode Observasi**, yaitu mengadakan pengamatan dan pencatatan terhadap obyek yang akan diteliti atau digunakan sebagai acuan. Observasi secara langsung digunakan untuk mengadakan pengamatan dan pencatatan langsung terhadap berbagai jenis bentuk benda atau karya seni yang terkait dengan tema karya. Misalnya mengamati: wujud dan gaya motif hiasan dari karya kriya; bila berupa wayang kulit diamati bentuk figure, tatahan dan sunggingan dari wayang yang akan dikreasi baru; misalnya Lampu Hias perlu diamati bahan apa saja yang digunakan, bentuk tiang dan landasannya, kontruksi kerangka dan hiasan kap lampunya, juga finishingnya.
- 3) **Metode Dokumentasi**, yaitu mengadakan pemotretan terhadap benda, barang atau Karya Seni Rupa / Karya Kriya yang digunakan untuk sumber referensi atau gagasan peran-cangan karya, untuk dikembangkan secara kreatif dan inovatif.
- 4) **Metode Wawancara**, yaitu cara pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dengan responden (nara sumber) terpilih untuk melengkapi data yang akan digunakan sebagai acuan bentuk, rancangan, teknik atau proses perwujudan karya kriya. Metode wawancara ini tidak harus dilakukan dalam rangka berkarya seni, bila dipandang sangat penting wawancara perlu dilakukan.

Tentang keempat metode pengumpulan data diatas merupakan tahap eksplorasi atau penggalian informasi yang datanya harus dikumpulkan, dipilah, dikelompokan, dipilih, diseleksi, serta dianalisa sehingga dicapai rumusan penting untuk dasar perancangan karya yang kreatif. Pengumpulan data kekaryaan penting dilakukan dalam pembuatan karya waktu perkuliahan, dalam perusahaan kriya maupun berkarya mandiri. Dan yang lebih penting lagi penggalian data harus dilakukan mahasiswa waktu awal dalam rangka berkarya Seni Kriya untuk Tugas Akhir, serta dapat melaporkan Deskripsi Kekaryaan dengan baik.

#### **d. Metode Praktek Berkarya Kriya**

Metode praktek atau teknik berkarya ini dimaksudkan sebagai cara yang biasa dilakukan mahasiswa dalam mengerjakan karya kriya untuk tugas perkuliahan. Metode ini dilakukan dalam rangka eksplorasi dengan studi pustaka/lapangan, perancangan maupun perwujudan karya. Metode praktek berkarya ini diacu dari metode pembelajaran dalam perkuliahan praktek kriya kulit yang dapat dibedakan metode studi mandiri dan demonstrasi.

### ***1) Metode Studi Mandiri***

Metode studi mandiri maksudnya setelah mahasiswa diberi penjelasan dan memahami tentang tugas karya kriya yang harus dibuat, maka mahasiswa wajib berusaha secara mandiri dalam mempelajari, menyiapkan bahan dan alat, serta berlatih teknik berkarya. Dalam mata kuliah Kriya Kulit terdapat tugas-tugas kekaryaan yang telah ditentukan jenis atau temanya oleh pengampu. Terkait dengan tugas tersebut, maka pada awal pelaksanaan berkarya biasanya mahasiswa secara mandiri melaksanakan pencarian data acuan baik berupa teori, gambar/foto maupun data lapangan. Oleh karena itu studi mandiri dilaksanakan dalam rangka mahasiswa melaksanakan tugas membaca, pemilihan data acuan dan pengamatan karya terkait dengan tema yang dipilihnya dengan studi, belajar, menggambar sket, merancang bentuk dan pola hiasnya, serta berlatih mengerjakan tugas praktek secara mandiri.

### ***2) Metode Demonstrasi***

Perkuliahan Kriya Kulit merupakan mata kuliah praktek sehingga dalam pelaksanaannya banyak menggunakan metode demonstrasi yaitu mahasiswa tampil atau praktek langsung mengerjakan tugas yang harus dilaksanakan. Dalam pembelajaran kriya kulit metode demonstrasi ini sebagian kegiatan dilakukan oleh pengampu, dan sebagian besar kegiatan dipraktikkan mahasiswa. Kegiatan dalam metode demonstrasi antara lain: menggambar rancangan karya, mempersiapkan peralatan, memilih dan memotong bahan, memahat kulit, menghias kulit, merakit, mengerjakan kerangka atau bahan aplikasinya, dan sebagainya. Disamping merumuskan tugas berkarya kriya, memberi / menunjukkan contoh, memberi konsultasi, maka dalam metode demonstrasi ini pengampu harus dapat menjelaskan setiap langkah yang didemonstrasikannya secara verbal dan rinci. Kegiatan ini selanjutnya diikuti penampilan praktek mengerjakan karya Kriya Kulit oleh mahasiswa.

## **6. Pengertian Seni, Kriya dan Kulit**

Dalam Ensiklopedi Indonesia, arti seni atau kesenian adalah penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam jiwa orang, dilahirkan dengan perantaraan alat-alat komunikasi ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indera pendengar (seni suara), penglihat (seni rupa), atau dilahirkan dengan perantaraan gerak (seni tari, drama),

(p.308). Pengertian seni yang lebih luas telah disimpulkan dari beberapa definisi seni oleh Soedarso Sp. dengan uraian sebagai berikut:

Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan atau merangsang timbulnya pengalaman batin pula kepada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat untuk memenuhi kebutuhan yang pokok, melainkan merupakan usaha melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya (Soedarso Sp., 1990: 5).

Istilah kriya bagi masyarakat umum banyak yang belum mengetahuinya, karena telah beredar secara luas dengan istilah kerajinan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* disebutkan : "Seni berarti kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi" (816), sedangkan "kerajinan berarti: 1. perihal rajin, kegiatan, kegetolan; 2. industri, perusahaan yang membuat sesuatu" (722).

Istilah lain seni kerajinan adalah Seni Kriya atau Kriya Hasta. "Seni Kriya artinya seni sebagai hasil kerja. Sedang kriya hasta artinya seni hasil kerja tangan (Kusnadi, 1982: 44). Seni kerajinan dalam bahasa Inggris yaitu "*art - craft*" yaitu cabang seni yang agaknya khusus diperuntukkan bagi penamaan karya-karya yang hendak menonjolkan kreatifitas seni dengan teknik tertentu, lebih mengutamakan ketrampilan tangan dari pada ekspresi, karena harus menguasai teknik pengerjaan dengan peralatan yang tepat.

Kata "kriya" diserap dari bahasa kawi yang dalam Bausastra Kawi Jawa diartikan sebagai "*ndamel*", dan dalam Bausatra Jawa Indonesia diartikan pekerjaan kerajinan tangan. Istilah kriya memiliki arti sebagai pekerjaan atau perbuatan, pekerjaan tangan atau kerajinan tangan. Kriya atau craft adalah suatu produk yang : (1) dibuat dengan tangan yang menggunakan alat tertentu, (2) umumnya dibuat dengan sangat dekoratif, diberi hiasan atau secara visual indah, dan (3) merupakan karya hias dan karya fungsional atau barang guna.

Kesimpulan dari pengertian Kriya atau Seni Kerajinan adalah hasil karya manusia yang bernilai seni, pembuatannya menggunakan alat tertentu, wujudnya berupa kriya hias atau berbagai barang pemenuh kebutuhan manusia sehari-hari, berupa: barang perabotan, pakaian, hiasan, perhiasan, maupun alat-alat upacara, wayang, tas, alas kaki, dsb.

Kriya juga dapat diartikan sebagai pekerjaan yang dilakukan dengan tangan yang membutuhkan pengetahuan, pengalaman serta ketrampilan tertentu. Pengetahuan dapat diperoleh secara langsung melalui percobaan atau praktek berkarya kriya yang dilakukan, juga dapat diperoleh dari pengamatan, membaca buku atau informasi dari sumber lain. Pengalaman disini dibutuhkan sebagai latihan dalam membuat sket, desain, pola, teknik, dan finishing untuk mendapatkan hasil karya yang bermutu. Sedangkan ketrampilan menyangkut aspek yang lebih luas diantaranya kreatifitas, bakat, juga ketrampilan tangan dalam menggarap bahan baku dan menggunakan alat.

Alat yang dipergunakan dalam pembuatan aneka barang kriya pada umumnya sederhana sehingga mudah digunakan, seringkali sebagai perpanjangan tangan secara langsung. Tetapi dengan adanya perkembangan teknologi peralatan, tuntutan jumlah produksi yang banyak, waktu produksi yang cepat serta standar kualitas yang tinggi, maka sebagian proses produksi kriya dilakukan secara semi masinal ataupun masinal. Untuk dapat dikategorikan produk kriya maka karya dengan peralatan masinal masih diperlukan ekspresi dan ketrampilan hasil kerja tangan manusia.

Pengertian kulit pada umumnya memiliki cakupan yang luas yaitu bagian luar, penutup, pembalut, pelapis atau pelindung dari bagian yang ada didalamnya. Peristilahan kulit memiliki cakupan yang luas ada kulit manusia, kulit kayu, kulit binatang, kulit buku (sampul), kulit buah, dsb. Namun dalam pembelajaran kriya kulit ini yang dimaksudkan kulit adalah jenis kulit binatang yang dapat disamak dan biasa digunakan dalam pembuatan produk kerajinan atau kriya. Kulit binatang yang biasa digunakan untuk produk kriya adalah berasal dari kulit sapi, kerbau dan kambing. Kulit tersebut ada yang diolah / dikeringkan dan belum disamak disebut kulit perkamen atau kulit mentah, seperti yang banyak digunakan untuk membuat wayang. Sedangkan kulit yang telah diolah dengan zat penyamak disebut kulit tersamak, seperti yang banyak digunakan untuk pembuatan benda hias, sepatu, sandal, dompet maupun tas. Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis produk kriya kulit yang pada masa lalu banyak digunakan, dewasa ini banyak dibuat dari jenis kulit imitasi atau vinil.

Seni, kriya dan kulit bila kita gabungkan menjadi Seni Kriya Kulit akan memiliki makna yang berbeda dibandingkan diurai perkatanya. ***Pengertian tentang Seni Kriya Kulit*** adalah hasil karya manusia yang bernilai seni, kreatif, estetik, ada yang kriya hias dan kriya fungsional dengan menggunakan media pokok kulit. Seni

kriya kulit yang berkualitas dapat dicapai dengan adanya kemauan berkreasi yang kuat, didukung teknik kekriyaan yang trampil, bahan kulitnya dipilih yang berkualitas serta menggunakan peralatan yang tepat. Seni kriya kulit juga merupakan hasil karya yang dapat mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batin kreatornya, bila disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan atau merangsang timbulnya pengalaman batin kepada manusia lain yang menghayatinya. Contohnya seperti: boneka wayang kulit, ornamen atau pahatan dan sunggingan pada kulit samak nabati, tas kulit dengan jahit tangan dan aplikasi yang kreatif, sepatu kulit dengan bentuk jahitan dan asesorisnya yang menawan.

## **7. Aneka Ragam Karya Kriya Kulit**

### **a. Aneka Karya Kulit Perkamen**

Kulit perkamen atau kulit mentah biasanya berasal dari pengulitan lembu/kerbau atau kambing yang telah disembelih. Jenis kulit ini belum diberi zat penyamak namun hanya dikeringkan dengan teknik tertentu. Kulit perkamen biasanya berwarna coklat muda atau putih kekuningan, dapat dilihat tembus pandang (*bening*) dan agak *kaku*. Jenis kulit perkamen ini terkadang dikeringkan bersama dengan bulunya.

*Aneka hasil karya atau barang kriya yang terbuat dari bahan kulit perkamen / split, berdasarkan fungsinya dapat dibedakan*, sebagai berikut:

1. Hiasan Gantung : gantungan kunci, gantungan tas, maskot.
2. Kipas : kipas tunggal, kipas lipat
3. Lampu hias : lampu gantung, lampu dinding, & lampu duduk.
4. Hiasan Interior : hiasan dinding, hiasan gantung, penyekat ruang (Rana).
5. Pakaian Wayang Orang : tutup kepala (*kuluk*), jamang, sumping, kalung, praba, kelat bahu dan uncal.
6. **Wayang Kulit** sebagai alat peraga pipih dalam pedalangan wayang, ada yang untuk hiasan interior, ornamen karya kriya dan ada yang untuk souvenir.

*Jenis Wayang kulit* antara lain: Wayang Purwa, Wayang Dupara (cerita Sultan Agung), Wayang Gedog (cerita Panji), Wayang Suluh (wyg untuk penerangan), Wayang Wahyu (Wyg. Cerita Bible, Kristen), Wayang Sadat

(cerita Islam di Jawa), Wayang Ukur (Sukasman Yogyakarta), Wayang Kancil (cerita Binatang), Wayang Kampung Sebelah, dsb.

### **b. Aneka Karya Kulit Tersamak**

Bahan asal untuk kulit tersamak yang banyak digunakan adalah berasal dari kulit sapi dan kambing karena mudah didapatkan sebagai binatang ternak. Kulit lain yang dapat disamak yaitu: kulit kelinci, kulit ular, kulit buaya, kulit ikan pari, kulit katak, dan kulit kaki ayam. Teknik pengolahan kulit tersamak secara garis besar dapat digolongkan menjadi lima yaitu : (1) Penyamakan Nabati, (2) Penyamakan Krom, Alumunium (mineral), (3) Penyamakan Minyak (minyak ikan paus), (4) Penyamakan Sintetis, dan (5) Penyamakan Kombinasi. Dibandingkan dengan kulit perkamen, maka pengolahan kulit tersamak lebih sulit, beragam tekniknya dan butuh waktu yang lebih lama, sehingga harganya relatif lebih mahal dibanding kulit split / perkamen. Kulit yang banyak digunakan untuk karya kriya adalah jenis kulit samak nabati dan kulit samak krom.

*Aneka ragam hasil karya*, produk atau barang kriya dari bahan pokok *kulit tersamak* dapat dibedakan *berdasarkan fungsinya* yaitu:

- 1) Hiasan gantung kulit : gantungan kunci, gantungan tas, maskot mobil.
- 2) Pelengkap busana/perhiasan: ikat pinggang, kalung, gelang, tali jam.
- 3) Dompet : dompet pria, dompet wanita, dompet genggam, & kempit.
- 4) Tas : tas wanita, tas sekolah, tas pesta, koper, tas pinggang.
- 5) Alas kaki : sandal, slop, sepatu (untuk anak sampai dewasa, pria atau wanita terdapat model alas kaki yang beragam).
- 6) Busana : topi, jaket, sarung tangan, celana kulit.
- 7) Hiasan Interior : hiasan dinding, hiasan gantung, boneka kulit, dsb.
- 8) Hiasan Mebel : hiasan meja, hiasan kursi, tempat majalah, tempat TV atau kulit diaplikasi dengan besi atau kayu, dsb.
- 9) Tempat penyimpanan : tempat kaca mata, kotak rokok, tempat pensil, tempat majalah.
- 10) Penghias benda lain: asesoris, bingkai cermin, anyaman pelindung keramik, dsb.

Sebagian besar karya kriya kulit dengan bahan pokok berupa kulit perkamen ataupun kulit tersamak selalu memerlukan bahan bantu atau bahan pendukung yang



lain, diantaranya bahan: kayu, tanduk, ring besi, bambu, kawat, besi, pigura, kain pelapis, kancing, asesoris untuk tas, benang, spon ati, resleting, dsb. Bahan bantu ini jenisnya tergantung pada barang kriya kulit apa yang dibuatnya, dan keragaman bahan yang digabungkan juga ditentukan oleh kreatifitas kriyawan pembuatnya.

## B. KEBERAGAMAN KREASI KRIYA WAYANG KULIT

### 1. Rekam Jejak Perkembangan Kreasi Wayang

Rekam maksudnya adalah hal-hal, suara, ucapan, gambar, relief yang membekas dan ditampilkan lagi, merekam juga dapat diartikan memindahkan suara dengan tulisan (mencatat), menggambar, memotret, yang juga dapat diartikan mencatat dalam hati, angan-angan, dsb. Jejak yaitu bekas yang tertinggal sebagai akibat dari perbuatan seseorang atau peninggalan sejarah yang dapat dilacak buktinya (Kamus Lengkap Bhs. Indonesia, 447 dan 258). Rekam jejak, riwayat atau asal-usul dan perkembangan wayang tidak tercatat secara akurat seperti sejarah. Wayang kulit merupakan seni budaya Jawa, namun dapat tampil sebagai seni budaya tradisional dan merupakan puncak budaya daerah, di Indonesia.

Wayang yang kita lihat sekarang ini berbeda dengan wayang pada masa lalu, begitu pula wayang di masa depan akan berubah sesuai zamannya. Tidak ada sesuatu seni budaya yang mandeg. Seni budaya akan selalu berubah dan berkembang, namun perubahan seni budaya wayang ini tidak berpengaruh terhadap jati dirinya, karena wayang telah memiliki landasan yang kokoh. Landasan utamanya adalah sifat '*hamot, hamong, hamemangkat*' yang menyebabkannya memiliki daya tahan dan daya kembang wayang sepanjang zaman. ***Hamot*** adalah keterbukaan untuk menerima pengaruh dan masukan dari dalam dan luar. ***Hamong*** adalah kemampuan untuk menyaring unsur-unsur baru itu sesuai nilai-nilai wayang yang ada, untuk selanjutnya diangkat menjadi nilai-nilai yang cocok dengan wayang sebagai bekal untuk bergerak maju sesuai perkembangan masyarakat. ***Hamemangkat*** atau memangkat sesuatu nilai menjadi nilai baru. Dan, ini jelas tidak mudah. Harus melalui proses panjang yang dicerna dengan cermat. Wayang dan seni pedalangan sudah membuktikan kemampuan itu, berawal dari zaman kuna, zaman Hindu, masuknya agama Islam, zaman penjajahan hingga zaman merdeka, dan pada masa pembangunan nasional dewasa ini. Kehidupan global juga merupakan tantangan dan sudah barang tentu wayang akan diuji ketahanannya dalam menghadapinya (Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 1, 1999: 29).

Masyarakat Indonesia khususnya di Jawa mewarisi banyak sekali wayang antara lain: Karya Wayang Kulit Purwa Beragam Gaya (Surakarta, Jawa Timuran,



Yogyakarta, Kedu dan Gaya Pesisiran), Wayang Gedog, Wayang Dupara, Wayang Sadat, Wayang Wahyu, Wayang Budha, dsb. Wayang-wayang tersebut merupakan bagian yang tak terpisah dari perkembangan zaman, Hindu, Budha, zaman perkembangan awal Islam sampai sekarang. Bahkan kemungkinan, pertunjukan bayang-bayang sudah ada sejak zaman pra-Hindu.

Rekam jejak munculnya wayang pada zaman Mataram Kuna di Jawa Tengah (abad ke-8 sampai ke-10) tersurat dalam sebuah prasasti tahun 907 M yang dikeluarkan oleh raja Balitung dari kerajaan Mataram Kuna. Adapun penggalan prasasti tersebut adalah sebagai berikut.

*... si Nalu macarita bhima kumara mangigal Kicaka sijaluk macarita rimayana mamirus mabanol si mukmuk si galigi mawayang buat thyang macarita bhima yang kumara....*

(... Si Nalu membawakan cerita (*macarita*) Bhima Kumara (dan) menari (*mangigal*) sebagai Kicaka; Si Jaluk membawakan cerita (*macarita*) Ramayana; Si Mukmuk berakting (*mamirus*) di atas pentas dan melawak (*mabanol*); Si Gaiigi memainkan wayang (*mawayang*) bagi para dewa, membawakan cerita (*macarita*) Bhima Kumara...) (Soedarsono, 1997: 3-4).

Berdasarkan prasasti di atas, dinyatakan bahwa: Si Galigi memainkan wayang untuk para dewa. Dalam bahasa Jawa Kuna (Kawi), kata *wayang* berarti bayangan. Jadi *mawayang* berarti pertunjukan bayangan. Memang tidak ada penjelasan tentang media apa yang digunakan sehingga menghasilkan bayangan. Kalau menurut kenyataannya kemudian adalah, bahwa bayangan boneka (kulit) itu tergambar di layar karena disorot lampu. Jadi ada tiga unsur, yaitu boneka wayang, lampu /sesuatu yang bersinar, dan layar (*kelir*) (Rustopo, 2012: 177).

Periodisasi perkembangan budaya wayang, bermula zaman kuna ketika nenek moyang bangsa Indonesia masih menganut animisme dan dinamisme. Dalam alam kepercayaan animisme dan dinamisme ini diyakini roh orang yang sudah meninggal masih tetap hidup, dan semua benda itu bernyawa serta memiliki kekuatan. Roh-roh itu bisa bersemayam di kayu-kayu besar, batu, sungai, gunung dan lain-lain. Paduan dari animisme dan dinamisme ini menempatkan roh nenek moyang yang dulunya berkuasa, tetap mempunyai kuasa. Mereka terus dipuja dan dimintai pertolongan. Untuk memuja roh nenek moyang ini, selain melakukan ritual tertentu mereka mewujudkannya dalam bentuk gambar dan patung. Ritual pemujaan nenek moyang, *hyang* dan *syaman* inilah yang merupakan asal mula pertunjukan wayang. Hyang menjadi wayang, ritual

kepercayaan itu menjadi jalannya pentas dan *syaman* menjadi dalang. Sedangkan ceritanya adalah petualangan dan pengalaman nenek moyang. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa asli yang hingga sekarang masih dipakai. Jadi, wayang itu berasal dari ritual kepercayaan nenek bangsa Indonesia disekitar tahun 1500 SM.

Wayang sebagai ciptaan bangsa Indonesia pada awalnya digunakan untuk memuja roh nenek moyang, dalam perkembangannya wayang menerima pengaruh dari kebudayaan Hindu dan Islam. Sepertiwayang purwa, wayang gedog, wayang klitik dan wayang golek (Sartono Kartodirdjo 1968:43). Salah satu bentuk wayang yang tertua pada relief batu dapat ditemukan pada relief candi Prambanan di Jawa Tengah ( abad 9 - 10 ), sedang cerita pewayangannya (Ramayana dan Mahabarata) telah menjadi mitos sejak beberapa abad sebelumnya. Setelah perpindahan kerajaan Jawa tengah ke Jawa Timur terciptalah perubahan gaya rupa wayang yang puncak perkembangannya tampak pada relief candi- candi zaman Majapahit ( abad 14 -15) seperti candi Panataran dan Jago. Sedangkan di Jawa Tengah terdapat di bagian barat gunung Lawu yaitu candi Suku, Karanganyar.

Kemunculan wayang oleh Soedarsono dijelaskan bahwa wayang kulit dan wayang orang zaman Hindu Jawa Timur (abad X - XVI) kemungkinan besar sama dengan gaya wayang yang terukir dalam relief-relief candi di Jawa Timur. Bahkan wayang Bali, baik wayang Ramayana, wayang Parwa, maupun wayang *wongnya*, merupakan kesinambungan dari wayang dan wayang *wwang* Jawa Timur (Soedarsono, 1997: 2). Relief-relief naratif bergaya wayang tampak mencolok pada candi-candi Jago, Panataran, Kedaton, Surawana, dan juga Tegawangi. Ciri khas dari figur-figur wayang itu terutama pada busana kepala, yaitu stilisasi dari gelungan (sanggul) yang berupa lengkungan ke atas, dan bagian belakangnya terdapat stilisasi kepala garuda menghadap ke belakang (garudha mungkur) (Clair Holt, 2000: 100). Garudha mungkur dapat dilihat pada relief candi-candi Panataran, Jago, Surawana, dan Kedaton di Jawa Timur (Soedarsono, 1985: 42-43). Busana dan perabot yang melekat pada tubuh figur-figur tersebut, seperti praba, kelatbahu, gelang, kalung dada kalung kace, sabuk, epek-timang, kain panjang berwiron, sampur, dsb. adalah juga busana yang dipakai pada wayang kulit dan wayang wong yang dipertunjukkan sampai pada zaman sekarang.

Beragam bentuk wajah dan tubuh dari figur yang tergambar dalam relief-relief tersebut hampir tidak ada yang menghadap secara frontal ke depan. Umumnya tiga-

perempat menghadap ke samping dengan kedua mata kelihatan. Demikian pula tubuh dan anggota tubuh. Figur-figur tersebut dipahat relatif datar, tidak ada kedalaman, atau relatif dua dimensi. Selain figur-figur yang menggambarkan tokoh-tokoh utama dalam cerita, muncul figur-figur '*ponokawan*' (abdi) yang digambarkan sebagai orang-orang cebol, gemuk, dengan rupa wajah yang aneh. (Claire Holt, 2000:101).

Beberapa pendapat tentang wayang kulit purwa dalam rekam jejak atau sejarahnya yaitu awal adanya wayang pada masa raja Jayabaya di Kediri tahun 1135 Masehi. Saat itu raja Jayabaya ingin menggambarkan para leluhurnya dengan lukisan pada daun lontar. Pelukisan itu meniru wajah para dewa atau manusia purba (purwa). Sehingga sejak lukisan Jayabaya ini kemudian disebut wayang purwa (Asmoro Achmadi, 2004: 47).

Pertunjukan roh nenek moyang itu kemudian dikembangkan dengan cerita yang lebih berbobot, Ramayana dan Mahabarata. Selama abad X hingga XV, wayang berkembang dalam rangka ritual agama dan pendidikan kepada masyarakat. Pada masa ini telah mulai ditulis berbagai cerita tentang wayang. Semasa kerajaan Kediri, Singasari dan Majapahit kepustakaan wayang mencapai puncaknya seperti tercatat pada prasasti di candi-candi, karya sastra yang ditulis oleh Empu Sendok, Empu Sedah, Empu Panuluh, Empu Tantular dan lain-lain. Karya sastra wayang yang terkenal dari zaman Hindu itu antara lain Baratayuda, Arjuna Wiwaha, Sudamala, sedangkan pertunjukan wayang sudah bagus, diperkaya lagi dengan penciptaan peraga wayang terbuat dari kulit yang dipahat, diiringi gamelan dalam tatanan pentas yang bagus dan dengan cerita Ramayana dan Mahabarata.

Apabila dilihat dari faktor historis bentuk wayang pada relief Candi Prambanan, Panataran, Masjid Mantingan Jepara ada kesinambungan sejarah dari zaman Hindu ke zaman Islam. Proses sejarah tersebut dilalui beberapa abad lamanya, dari generasi terdahulu ke generasi berikutnya, mulai dari zaman dinasti Syailendra, ke dinasti Sanjaya. Pada dinasti Sanjaya seni wayang mulai digunakan untuk menghiasi candi Seperti yang dilakukan oleh Raja Balitung tatkala mendirikan Candi Prambanan pada tahun 898-916 masehi. Selang beberapa abad lamanya tepatnya mulai tahun 1309-1328 seniwayang digunakan oleh raja Jayanegara dari kerajaan Majapahit untuk menghiasi Candi panataran di daerah Blitar Jawa Timur (Karju, 2002: 3).

Dalam pewayangan cerita itu bermula dari kisah Ramayana terus bersambung dengan Mahabarata, malahan dilanjutkan dengan kisah zaman kerajaan Kediri. Mahabarata asli berisi 20 parwa, sedangkan di Indonesia tinggal 18 parwa. Yang sangat menonjol Perbedaannya adalah falsafah yang mendasari kedua cerita itu, lebih-lebih setelah masuknya agama Islam. Falsafah Ramayana dan Mahabarata yang Hinduisme diolah sedemikian rupa sehingga menjadi diwarnai nilai-nilai agama Islam. Hal ini antara lain tampak pada kedudukan dewa, garis keturunan yang patriarkhat, dan sebagainya. Wayang diperkaya lagi dengan begitu banyaknya cerita gubahan baru yang bisa disebut lakon '*carangan*', maka Ramayana dan Mahabarata benar-benar berbeda dengan aslinya.

Masuknya agama Islam di Indonesia pada abad ke-15, membawa perubahan besar terhadap kehidupan masyarakat Indonesia. Begitu pula wayang telah mengalami masa pembaharuan. Pembaharuan besar-besaran, tidak saja dalam bentuk dan cara pertunjukan wayang, melainkan juga isi dan fungsinya. Berangkat dari perubahan nilai-nilai yang dianut, maka, wayang pada zaman Demak dan seterusnya telah mengalami penyesuaian dengan zamannya. Bentuk wayang yang semula realistik proporsional seperti tertera dalam relief candi-candi, distilir menjadi bentuk imajinatif seperti wayang sekarang ini. Selain itu, banyak sekali tambahan dan pembaharuan dalam peralatan seperti kelir atau layar, *blencong* atau lampu, *debog* yaitu pohon pisang untuk menancapkan wayang, dan masih banyak lagi.

Para wali dan pujangga Jawa mengadakan pembaharuan yang berlangsung terus menerus sesuai perkembangan zaman dan keperluan pada waktu itu, utamanya wayang yang digunakan sebagai sarana dakwah Islam. Sesuai nilai Islam yang dianut, isi dan fungsi wayang telah bergeser dari ritual agama (Hindu) menjadi sarana pendidikan, dakwah, penerangan dan komunikasi massa. Ternyata wayang yang telah diperbaharui kontekstual dengan perkembangan agama Islam dan masyarakat, menjadi sangat efektif untuk komunikasi massa dalam memberikan hiburan serta pesan-pesan kepada khalayak. Fungsi dan peranan ini terus berlanjut hingga dewasa ini. Perkembangan wayang semakin meningkat pada masa setelah Demak, memasuki era kerajaan Jawa, seperti Pajang, Mataram, Kartasura, Surakarta, dan Yogyakarta. Banyak sekali pujangga-pujangga yang menulis tentang wayang, serta menciptakan wayang-wayang baru. Para seniman banyak membuat kreasi-kreasi yang kian

memperkaya wayang. Begitu pula para dalang semakin profesional dalam menggelar pertunjukan wayang, tak henti-hentinya terus mengembangkan seni tradisional ini. Dengan upaya yang tak kunjung henti ini membuahkan hasil yang menggembirakan dan membanggakan, wayang dan seni pedalangan menjadi seni yang bermutu tinggi, dengan sebutan '*adiluhung*'. Wayang terbukti mampu tampil sebagai tontonan yang menarik sekaligus menyampaikan pesan-pesan moral keutamaan hidup (Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 1, 1999: 32).

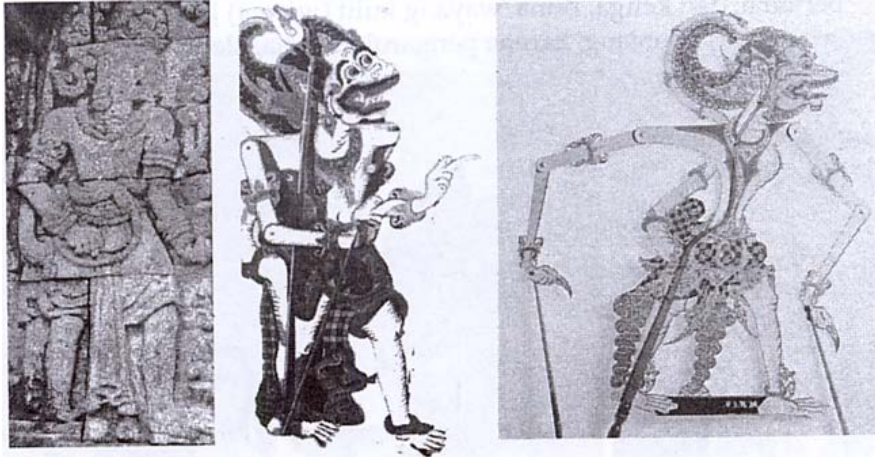
Dari landasan perkembangan wayang tersebut di atas, tampak bahwa memang wayang itu berasal dari pemujaan nenek moyang pada zaman kuno, dikembangkan pada zaman Hindu, kemudian diadakan pembaharuan baik untuk pengembangan boneka wayang maupun pementasannya pada zaman masuknya agama Islam, dan terus mengalami perkembangan dalam kerajaan-kerajaan Jawa, pada zaman penjajahan, kemerdekaan, masa orde baru, dan hingga kini.

Asal-usul wayang menjadi jelas, asli Indonesia yang berkembang sesuai budi daya masyarakat dengan Wayang Indonesia memiliki ciri khas yang merupakan jatidirinya. Sangat mudah dibedakan dengan seni budaya sejenis yang berkembang di India, Cina, dan negara-negara di kawasan Asia Tenggara. Tidak saja berbeda bentuk serta cara pementasannya, cerita Ramayana dan Mahabarata yang digunakan juga berbeda. Cerita terkenal ini sudah digubah sesuai nilai dan kondisi yang hidup dan berkembang di Indonesia. Keaslian wayang bisa ditelusuri dari penggunaan bahasa seperti wayang, kelir, *blencong*, *kepyak*, dalang, kotak, dan lain-lain. Kesemuanya itu bahasa Jawa asli (Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 1, 1999: 32).

Bentuk peraga atau boneka wayang juga menunjukkan keaslian wayang Indonesia khususnya bagi masyarakat Jawa, yang dibuat oleh kriyawan wayang yang meliputi perancang, penatah dan penyungging. Bentuk stilasi peraga wayang yang imajinatif, dekoratif, kreatif, rumit dan indah itu merupakan proses panjang seni kriya wayang yang dilakukan oleh para pujangga dan seniman perajin di Jawa sejak dahulu. Begitu majunya seni kriya wayang ini, banyak yang berpendapat bahwa dalam aspek kriya dan seni rupa wayang sudah mencapai tingkat 'sempurna' atau klasik. Penilaian ini obyektif, tidak berlebihan, apabila dibandingkan dengan bentuk-bentuk peraga wayang atau seni boneka dari mancanegara. Kita bersyukur bahwa tahun 2003 Wayang Indonesia ditetapkan sebagai Karya Agung Budaya Dunia oleh UNESCO.



Transformasi sebagai rekam jejak bentuk wayang Anoman, Bima dan Kresna:



Gbr. 1. Perubahan (transformasi) bentuk **Wayang Anoman**: relief pada candi Panataran, wayang kulit Bali (tengah) dan Anoman wayang kulit Purwa (gaya Surakarta) karena pengaruh dogma Islam.



Gbr. 2. Transformasi bentuk **Wayang Bima**: relief pada candi Tegawangi, wayang kulit Bali (tengah) dan Bima wayang kulit Purwa (gaya Yogyakarta) karena pengaruh dogma Islam.



Gbr. 3. Transformasi bentuk **Wayang Kresna**: relief pada candi Tegawangi, wayang kulit Bali dan Jawa. ( Gbr. 1,2,3 copy dari: Rustopo, Sejarah Kebudayaan Indonesia I, 2012: 234).

## 2. Keberagaman Budaya Seni Wayang di Indonesia

Bila kita mengamati hal-hal di lingkungan kita pasti terasa adanya keberagaman, cenderung ada perbedaan meskipun ada unsur persamaannya, seperti benda-benda alam, karya manusia, perwajahan manusia, keinginan, pemikiran, kreasi manusia maupun karya seni, termasuk beragamnya kriya wayang. Keberagaman budaya manusia, pemikiran, tingkah laku, dan hasil karya akan mendorong manusia bertindak kreatif untuk mencukupi kebutuhannya. Hasil kreasi manusia dalam bidang kriya akan meningkatkan keberagaman jenis, desain, bahan, bentuk, ornamen, teknik dan fungsi. Untuk menghasilkan karya yang beragam dengan cara merubah yang sudah ada, mengembangkan atau memproduksi lebih banyak, dan beda-beda namun memiliki ciri khas tertentu. Kreasi kriya dimaksudkan suatu karya kriya / seni kerajinan yang dirancang, dibuat dengan penuh daya cipta, memiliki nilai-nilai seni, baik itu yang berupa kriya wayang tradisi maupun kriya wayang pengembangan maupun eksperimen dalam kriya wayang kulit.

Budaya wayang kulit di masyarakat kita lebih banyak dipahami, ditulis dan dibicarakan tentang ceritanya, nilai sastranya, seni pertunjukan/pedalangannya, nilai-nilai yang dikandungnya, dari pada yang membahas tentang seni rupa / kriya wayang atau boneka wayangnya. Hal ini dapat kita maklumi karena boneka wayang kulit adalah salah satu alat atau unsur dalam pertunjukan wayang. Namun apabila kita pahami maka keberagaman dalam kriya wayang kulit amatlah luas, sebab pada karya kriya wayang terdapat beragam: bahan, alat, teknik, hasil karya, makna perlambang, maupun nilai-nilai (budaya, estetik, ekonomi, sosial). Wayang kulit Purwa (khususnya gaya Surakarta) adalah jenis wayang yang paling populer, tersebar luas dan masih sangat banyak pendukungnya baik di Jawa maupun di luar pulau Jawa. Wayang memiliki sejarah panjang sejak ratusan tahun yang lalu sehingga populer di tingkat lokal, nasional/Indonesia maupun internasional.

Memahami keberagaman budaya adalah hal yang penting, sebab budaya seni itu dibutuhkan oleh manusia sejak lahir sampai mati untuk ketentraman jiwanya. Manusia dapat hidup bijaksana apabila memahami keberagaman dalam budaya, agama, ilmu, seni, dan pemikirannya. Dalam pengantarnya pada buku *Primitif Art*, F. Boas (1955) menyatakan bahwa di dunia ini tiada satu masyarakatpun yang tidak menyisihkan sebagian waktunya untuk memenuhi kepuasan akan rasa keindahan.



Betapapun sulitnya kehidupan suatu masyarakat, mereka tidak akan menghabiskan waktunya untuk mencari makan, perlindungan serta lain-lain kebutuhan material. Sebaliknya mereka yang hidup di lingkungan yang lebih menguntungkan dengan segala kemudahannya akan lebih banyak menyisihkan waktu untuk menikmati ungkapan keindahan. (Budi santosa, 1994: 1).

Wayang merupakan intisari kebudayaan masyarakat Jawa yang diwarisi secara turun temurun, inti dan tujuan hidup manusia dapat dilihat pada cerita serta karakter tokoh-tokoh wayang. Secara filosofis wayang adalah pencerminan karakter manusia, tingkah laku dan kehidupannya. Pelukisannya sedemikian halus dan penuh dengan *pasemon* (kiasan, perlambang), sehingga bagi orang yang tidak menghayatinya akan gagal menangkap maksudnya (Sujamto, 1992:37 dalam Hartono AG, 1999: 2).

Wayang Kulit artinya wayang yang dibuat dari kulit, biasanya berasal dari pengolahan kulit sapi atau kerbau yang disebut kulit perkamen atau kulit mentah. Sedangkan wayang yang menggunakan kulit kambing kebanyakan untuk wayang hiasan saja. Jenis wayang dari kulit cukup banyak antara lain Wayang Purwa, Wayang Madya, Wayang Jawa, Wayang Dupara, Wayang Wahyu, dan sebagainya. Karena yang paling terkenal, populer dan berkembang luas dalam masyarakat Indonesia adalah wayang kulit purwa, maka jenis wayang ini dalam percakapan orang-orang Jawa disebut 'wayang' saja atau 'wayang kulit'. Karena populernya, jika seseorang menyebutkan kata 'Wayang' maka orang akan menganggap yang dimaksudkan tentu Wayang Kulit Purwa (Ensiklopedi Wayang Indonesia 1999: 792). Jenis wayang di Jawa antara lain: wayang Purwa, wayang Beber, wayang Gedog, wayang Klitik, dsb. Di Bali dikenal wayang Gambuh, Parwa, Ramayana dan wayang Cupak. Wayang Sasak di Lombok, wayang Banjar di Kalimantan, dsb. Disamping wayang dikenal menurut jenis bahan yang dibuat, wayang dapat pula digolongkan berdasar pelaku pentas, sumber cerita dan bahasa yang dipakai (lihat tabel).

#### **Jenis-jenis Wayang dan Klasifikasinya**

No.	Pelaku Pentas	Sumber Cerita	Bahasa	Nama Wayang
1.	Boneka Kulit	Ramayana-Mahabarata	Jawa, Sunda	Wayang Purwa
2.	Boneka Kulit	Cerita Para Raja Jawa	Jawa	Wayang Madya
3.	Boneka Kulit	Kisah-kisah Panji	Jawa	Wayang Gedog
4.	Boneka Kulit	Babad Mataram II	Jawa	Wayang Dupara

5.	Boneka Kulit	Cerita Diponegoro	Jawa	Wayang Jawa
6.	Boneka Kulit	Kisah-kisah Islam	Jawa	Wayang Dobel
7.	Boneka Kulit	Kisah Amir Hamzah	Jawa	Wayang Menak
8.	Boneka Kulit	Kisah-kisah Injil	Jawa	Wayang Wahyu
9.	Boneka Kulit	Ramayana	Bali	Wyng Ramayana
10.	Boneka Kulit	Mahabarata	Bali	Wayang Parwa
11.	Boneka Kulit	Kisah-kisah Panji	Bali	Wayang Gambuh
12.	Boneka Kulit	Bagian Kisah Panji	Bali	Wayang Cupak
13.	Boneka Kulit	Kisah Jmn. Airlangga	Bali	Wyg. Calonarang
14.	Boneka Kulit	Kisah Amir Hamzah	Sasak, Lombok	Wayang Sasak
15.	Boneka Kulit	Ramayana- Mahabarata	Betawi	Wayang Betawi
16.	Boneka Kulit	Ramayana- Mahabarata	Banjar, Kalimtn.	Wayang Banjar
17.	Boneka Kulit	Ramayana- Mahabarata	Palembang	Wyg. Palembang
18.	Boneka Kayu	Ramayana- Mahabarata	Sunda	Wy. Golek Sunda
19.	Boneka Kayu	Babad Cirebon	Jawa, Sunda	Wayang Cepak
20.	Boneka Kayu	Kisah Amir Hamzah	Jawa	Wy. Golek Menak
21.	Boneka Kayu	Kisah Prabu Siliwangi	Sunda	Wayang Pakuan
22.	Boneka Khusus	Kisah Galuh-Daha	Bali	Wayang Dangkluk
23.	Bnk.Kayu Pipih	Kisah Panji	Jawa	Wayang Klitik
24.	Gambar Dikain	Kisah Panji	Jawa	Wayang Beber
25.	Kelomp. Orang	Ramayana- Mahabarata	Jawa, Sunda	Wayang Orang
26.	Org. Bertopeng	Bermacam-macam	Berbagai Suku	Wayang Topeng
27.	Penari	Kisah Damarwulan	Jawa	Wy. Langendrian
28.	Kelomp. Orang	Ramayana- Mahabarata	Jawa	Wyg. Jemblung

(Pandam Guritno, 1988: 14)

Berdasarkan data di atas jelaslah bahwa wayang itu beragam dalam jenis, bahan, fungsi, cerita, bahasa dan akan sangat beragam bila disebutkan nama-nama tokoh wayangnya, serta sangat banyak unsur-unsur yang terdapat dalam kriya wayang. Dari data sejumlah 28 jenis wayang ( yang 17 wayang kulit) di atas masih ada jenis lain (ada 27 wayang) yaitu: 29. Wayang Rontal (digambar pada daun rontal), 30. Wayang Suket, 31. Gambar Pola Wayang (gambar wayang *pakem* hitam-putih), 32. Wayang Kardus/Karton (untuk mainan anak-anak) 33.Wayang Budha (hanya ditatah

dan diwarnai rata hitam, mas atau merah), 34. Wayang Kancil, 35. Wayang Sandosa (wayang berbahasa Indonesia), 36. Wayang Segale-gale, 37. Wayang Potehi (Cina), 38. Wayang Suluh, 39. Wayang Pancasila, 40. Wayang Sadat, 41. Wayang Ukur, 42. Wayang Kampung Sebelah, 43. Wayang Komik, 44. Wayang Animasi dan Film, 46. Seni Lukis Wayang (wayang sebagai sumber ide), 47. Wayang Eksperimen (koleksi Jur. Pedalangan ISI Surakarta), 48. Wayang Batik (motif wayang dibatik pada kain, wayang kayu dibatik), 49. Wayang Perak/Logam, 50. Wayang Relief Candi (pada batu candi Prambanan, Sukuh), 51. Lukis Kaca motif Wayang, 52. Patung Wayang Orang (di Sriwedari, Solo Baru), 53. Wayang Souvenir (wayang Mini), dan 54. Wayang Kreasi Baru untuk pajangan / kriya hias (hiasan dinding, hiasan duduk dan hiasan gantung), 55. Wayang sebagai motif hias/ornamen pada barang kriya fungsi (kap lampu, baju kaos, gantungan baju, pintu rumah), 56. Dan sebagainya. Jelaslah bahwa di Indonesia itu sangat kaya dalam hal budaya seni wayang.

Seni pertunjukan wayang memunculkan berbagai ragam atau jenis wayang. Beberapa pendapat diantaranya dikemukakan oleh Sri Mangkunegara IV yang membagi wayang berdasar ceritanya menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Wayang Purwa, yaitu wayang yang menceritakan masa kedatangan Prabu Isaka sampai dengan wafatnya Maharaja Yudayana di Astina.
- b. Wayang Madya, yaitu wayang yang menceritakan sejak wafatnya Prabu Yudayana (putra Prabu Parikesit) sampai prabu Jayalengkara naik tahta.
- c. Wayang Wasana, yaitu wayang yang menceritakan sejak Prabu Jayalengkara sampai masuknya agama Islam (Asmoro Achmadi, 2004: 36).

Sedangkan J. Kats mengemukakan bahwa wayang terdiri dari beberapa jenis :

- a. Wayang Purwaa, yaitu wayang yang menceritakan sejak zaman para dewa hingga Prabu Parikesit.
- b. Wayang Madya, yaitu wayang yang menceritakan sejak Prabu Yudayana (putra Prabu Parikesit) hingga masa Prabu Jayalengkara.
- c. Wayang Gedhog, yaitu wayang yang menceritakan sejak masa Sri Gatayu (putra Jayalengkara) hingga masa Prabu Kuda Laleyan.
- d. Wayang Klithik, yaitu wayang yang menceritakan Prabu Banjarsari / Prabu Kuda Laleyan hingga masa Prabu Brawijaya.

- e. Wayang Dupara, yaitu wayang yang menceritakan sejak lahirnya para raja Majapahit hingga masa Perang Dipanegara (Banis Isma'un dan Martono, 1989: 18).

Keberadaan wayang purwa (wayang kulit) hingga saat sekarang masih digemari sebagian besar masyarakat Jawa. Hal ini terlihat dari berbagai pertunjukan wayang, pada kenyataannya wayang kulit Purwa sebagai wayang yang masih banyak digemari dari pertunjukan jenis wayang lain. Salah satu hal yang menjadi daya tarik yaitu keragaman ceritera yang ada sangat banyak, meskipun acuan ceritanya dari cerita Mahabarata dan Ramayana, namun para dalang wayang dengan kreatif mengembangkan ceritanya (lakon *carangan*).

### **3. Kreatifitas dan Pendidikan Memunculkan Keberagaman**

Kreatifitas itu memiliki pengertian yang luas, diantaranya menghasilkan karya yang baru, berguna, dapat dipahami orang lain, pemikiran, kepandaian, ketrampilan, penciptaan karya seni, memecahkan masalah kehidupan, dsb, termasuk dalam hal ini hasil kreasi-kreasi dalam karya kriya wayang. Dengan demikian jelaslah bahwa kreatifitas itu telah membuktikan dan berpengaruh terhadap adanya pendidikan, perubahan, pengembangan atau menambah kreasi-kreasi baru dalam berkarya seni, yang pada akhirnya menjadi banyak hal yang beraneka ragam.

Dalam bidang usaha kriya membutuhkan keahlian yang beragam, juga tidak dapat membuat barang tanpa kerja sama dan saling belajar dengan orang lain, karena kita butuh alat maupun bahan yang sebelumnya telah dibuat atau dikerjakan oleh orang lain. Orang-orang yang terlibat dalam bidang kriya itu beragam, dan dapat dibedakan dalam 7 kelompok yaitu: 1. pembantu pengrajin, 2. perajin tradisional, 3. kriyawan, 4. desainer kriya, 5. pengusaha kriya, 6. pedagang kriya serta 7. pengkaji kriya. Manusia yang terlibat dalam bidang kriya di Indonesia sangat banyak jumlahnya, sehingga adanya pendidikan atau pewarisan keahlian akan menunjang kelestarian dan keragaman budaya kriya.

Pendidikan, pelestarian dan pengembangan budaya kerajinan tangan (kriya) dan kesenian sangat penting dalam kehidupan masyarakat dan berbangsa, sehingga diperlukan proses pembelajaran, pewarisan keahlian atau pendidikan, baik yang dikelola swasta maupun pemerintah. Pewarisan keahlian dalam kerajinan tangan pada masa lalu sampai dengan sekarang kebanyakan dilakukan di luar sekolah (non formal)

yaitu berlangsung di dalam keluarga pengrajin atau di lingkungan masyarakat industri kerajinan. Kebudayaan atau kebiasaan dapat mentradisi atau berlangsung dari generasi kegenerasi karena adanya "pewarisan keahlian" dari generasi tua kepada generasi muda, atau dari generasi terdahulu kepada generasi sesudahnya, yang kebanyakan melalui proses pewarisan keahlian. Mengenai tradisi pewarisan keahlian ini dijelaskan oleh Gustami sebagai berikut:

Sesuatu yang menarik untuk diperhatikan adalah proses pendidikan non formal melalui senior di suatu perusahaan yang disebut *ngenek* atau *nyantrik*. Selama *ngenek* umumnya mereka sudah mendapatkan imbalan jasa sekedarnya. Imbalan jasa itu sebagai perangsang bagi si anak agar mau belajar dan berlatih lebih keras, sehingga keahlian yang diinginkan segera dapat dikuasai. Cara berlatih seperti itu sudah berlangsung turun temurun. Dalam perkataan lain, perajin senior mewariskan kemampuan mereka kepada perajin junior, sebaliknya perajin junior berusaha mewarisi kemampuan seniornya yang berlangsung terus menerus ke generasi berikutnya. Itulah model pewarisan kemampuan yang dilakukan oleh masyarakat perajin di Jepara (Gustami, Sp. 2000: 253).

Pendidikan atau pelestarian keahlian seperti tersebut diatas merupakan proses pembelajaran diluar sekolah, yang tidak hanya terjadi di Jepara namun juga terjadi di daerah sentra kerajinan yang lain: seperti di Yogyakarta, Klaten ataupun di Surakarta. Pewarisan keahlian tersebut akan sangat menunjang keberlangsungan usaha kerajinan yang bersangkutan. Pada masa lalu sebelum terdapat banyak sekolah seperti sekarang ini, misalnya sebelum merdeka: pendidikan lebih banyak terlaksana di luar sekolah. Nenek moyang kita dimasa lampau yang melaksanakan proses pendidikannya secara tradisional dengan belajar kepada yang lebih ahli, *empu* atau pujangga di padepokannya masing-masing telah berhasil mewujudkan karya seni besar dan monumental yang bersejarah, yang sampai sekarang masih bisa kita rasakan manfaatnya. Hal ini dapat kita lihat melalui hadirnya berbagai karya atau cabang seni kriya yang beragam, antara lain: kriya kayu, kriya logam, kriya kulit, batik, tekstil, perhiasan, kriya wayang, keris, gamelan, dsb.

Usaha kerajinan telah berkembang luas baik di perkotaan, di pedesaan bahkan terdapat di daerah yang agak terpencil. Adanya perkembangan usaha kriya ini tidak terlepas dari pengaruh perkembangan budaya, ilmu dan teknologi. Sebenarnya pewarisan keahlian diluar sekolah dalam bidang kerajinan telah menunjukkan hasil produksi yang pemasarannya dapat berkembang secara luas, baik untuk lokal, nasional

maupun untuk barang ekspor. "Sesungguhnya kerajinan dengan lincahnya memasuki pasaran internasional, (perhatikan seni rupa tradisional di daerah Cirebon, Pekalongan, Jepara, Solo, Tuban, Bali, Lombok, Samarinda, dsb.), dengan inovasi dan modifikasi baru sesuai kriteria pasar (Gustami, 1991: 104). Setiap daerah, propinsi atau suku pada masyarakat tertentu di Indonesia memiliki jenis produksi kerajinan/kriya yang khas, sehingga bentuknyapun berbeda-beda, sedangkan dalam jenis barang kriya yang sama seringkali terdapat bentuk, motif ataupun kreatifitas yang berlainan. Berdasar hal-hal tersebut jelaslah bahwa adanya pewarisan keahlian kriya di masyarakat, pendidikan kriya di sekolah dan kreatifitas dari pelaku kriya menyebabkan berkembangnya karya atau produk kriya / seni kerajinan menjadi bertambah aneka ragam. Termasuk dalam kriya kulit, khususnya perihal kreatifitas kriya wayang kulit.

#### **4. Kreatifitas Kriya Wayang Kulit Purwa Itu Beragam**

Kriya atau Seni Kerajinan adalah hasil karya manusia yang bernilai keindahan, pembuatannya menggunakan alat tertentu, sering kali merupakan produk yang memiliki fungsi praktis/ barang berguna. Wujud barang berguna antara lain berupa berbagai barang pemenuh kebutuhan manusia sehari-hari, barang perabotan, pakaian, hiasan, perhiasan, batik, keris, wayang, dsb, sehingga barang kriya itu sangat beragam. Seni kriya keberadaannya sudah sejak lama bahkan dapat dikatakan sejak manusia mulai berbudaya atau mengenal peralatan hidup. Kriya juga dapat diartikan sebagai pekerjaan yang dilakukan dengan tangan yang membutuhkan pengetahuan, pengalaman serta ketrampilan tertentu. Pengetahuan kriya dapat diperoleh secara langsung melalui percobaan, pewarisan atau praktek yang dilakukan, juga dapat diperoleh dari pengamatan, membaca buku atau informasi dari sumber lain. Pengalaman disini dibutuhkan sebagai latihan dalam desain, teknik, dan finishing untuk mendapatkan hasil yang bermutu. Sedangkan ketrampilan menyangkut aspek yang lebih luas diantaranya kreatifitas, bakat, juga ketrampilan tangan dalam menggarap bahan baku serta ketrampilan menggunakan alat.

Purwa dalam kata Wayang Kulit Purwa memiliki dua pengertian yaitu: (1) Purwa yang berarti permulaan; dahulu; mula-mula (Peter Salim 1991: 1210). Dengan demikian dapat diartikan wayang kulit dengan cerita zaman dulu. Dalam bahasa Jawa purwa berarti kawitan atau yang terdahulu. (2) Purwa yang dimaksudkan sebagai



parwa artinya bagian atau bab. Hal ini didasarkan kepada cerita yang dibawakan, yaitu bagian atau bab-bab ceritera Ramayana atau Mahabarata. Menurut Brandes pengertian tersebut dianggap sebagai salah satu mata rantai antara perkataan parwa yang kemudian menjadi purwa (Sri Mulyono 1982: 149). Wayang Kulit Purwa dapat disimpulkan sebagai boneka atau tiruan orang, hewan, tumbuhan, kendaraan, senjata dan sebagainya yang dibuat dari kulit perkamen (sapi atau kerbau) dengan ditatah, disungging dan digapit, yang biasanya sebagai *alat peraga utama, sebagai aktor atau aktris* dalam pertunjukan wayang purwa dengan cerita Ramayana atau Mahabarata. Dewasa ini kriya wayang kulit juga banyak digunakan sebagai *benda hiasan, lukisan wayang, maupun karya souvenir* / cinderamata.

Bentuk wayang kulit purwa berupa boneka pipih/tipis dari bahan kulit yang ditatah tembus, dihias dengan sunggingan yang indah. Keindahan tatahan dan sunggingan inilah yang menyebabkan karya ini dapat berdiri sendiri sebagai karya seni rupa atau kriya. Boneka wayang disamping fungsi pokoknya sebagai alat peraga yang dimainkan ki dalang dalam pertunjukan, dapat pula sebagai benda hias ruangan. Baik wayang kulit sebagai boneka atau pertunjukan wayang mempunyai *gaya* yang berbeda-beda atau beragam.

Boneka wayang kulit purwa, sebagai karya kriya berkembang sejalan perubahan jaman, kultur daerah dan kreatifitas masyarakat pendukungnya. Bentuk visual wayang dari berbagai daerah memiliki perbedaan yang khas, seperti wayang kulit purwa gaya Surakarta, gaya Yogyakarta, gaya Banyumas, gaya Jawa Timur dan Bali. Perbedaan visual tersebut dengan ciri fisik yang khas itulah yang disebut gaya. Gaya atau gagrak wayang kulit purwa itu cukup beragam jenisnya, masing-masing mempunyai bentuk yang khas, disamping memiliki kesamaan, baik gaya dalam bentuk boneka wayang kulitnya, maupun gaya dalam bentuk sajian pertunjukannya. Wayang kulit purwa gaya Surakarta adalah wayang yang terbuat dari kulit, jika dipentaskan mengambil cerita Ramayana atau Mahabarata dan bentuknya khas Surakarta. Bila kita bandingkan gaya wayang kulit purwa pada umumnya memiliki gaya yang mirip / ada kesamaan dengan gaya wayang Surakarta. Disamping beragam dalam gaya, wayang kulit purwa juga beragam dalam wadanya.

Dalam wayang terdapat *wanda* yang berarti pengejawantahan bentuk wayang-wayang yang menggambarkan watak dasar lahir batin dalam kondisi tertentu. Watak

dasar dilukiskan pada pola mata, hidung, mulut, warna wajah, perbandingan dan posisi ukuran tubuh juga oleh suaranya yang dibawakan oleh dalang. Suasana batin mental pada setiap watak wayang dilukiskan melalui ekspresi raut muka atau warna wajah, proporsi panjang garis yang menghubungkan titik-titik tertentu pada tubuh dan besarnya sudut tertentu. Dengan cara mengubah dan mengolah nuansa warna pada wajah, proporsi setiap garis atau merubah sudut tertentu, pembuat wayang dapat melahirkan maksudnya pada bentuk wanda wayang yang berbeda, walaupun nama wayangnya sama.

Wujud boneka atau figure/bentuk wayang tidak sekedar melukiskan tokoh, tetapi juga melukiskan karakter. Lebih dari itu, figur wayang sebenarnya juga melukiskan suasana hati tokoh yang digambarkan. Akan tetapi karena untuk melukiskan suasana hati tokoh hanya dapat diwakili dengan gerakan tangan, sedangkan bagian tubuh lain seperti mata, mulut, kepala, bahu dan pinggang tidak dapat digerakkan, maka kemudian timbul wanda yang bermacam-macam / beragam.

Tokoh-tokoh tertentu yang mengalami banyak peristiwa lakon, seperti: Wrekudara, Arjuna, Kresna, Baladewa, Gatutkaca, mempunyai *wanda* rangkap. Sebaliknya, untuk tokoh-tokoh wayang yang tidak mengalami banyak peristiwa lakon, seperti: Sumantri, Basudewa, Salya, Drupada, cukup mempunyai satu *wanda*. Untuk itu, pengertian wanda wayang sesungguhnya tidak hanya terbatas pada pemahaman bentuk muka, tetapi meliputi keseluruhan dari ujung rambut sampai ujung kaki, termasuk warna sunggingan dan tata busananya (Bambang Suwarno, 1999: 2).

Keberagaman kriya wayang purwa yang lebih banyak adalah jenis wayang yang memiliki nama-nama yang berbeda-beda. Memang belum terdapat penelitian secara pasti, namun dapat disebutkan bahwa tokoh atau jenis wayang kulit purwa gaya Surakarta kurang lebih ada 300-an, baik untuk tokoh Mahabarata maupun Ramayana. Karena itu agar wayang dapat dikenal lebih mudah perlu adanya pengelompokan. Penggolongan wayang dari sudut pandang pedalangan, yaitu berdasarkan penataan, ukuran dan statusnya.

Bentuk wayang dimaksudkan sebagai wujud dasar penciptaannya atau sumber ide yang ditiru jadi acuannya, yaitu merupakan penggambaran dari stilasi perwujudan manusia, hewan, tumbuhan, benda dan gabungannya. Sedangkan busana sebenarnya terkait erat dengan kedudukannya seperti busana dewa kebanyakan berbaju jubahan; raja biasanya bermakutha, dsb. Oleh karena itu dalam penggolongan ini dipilih ciri-ciri

husus yang lebih menonjol di antara busana dan kedudukannya. Kalau hanya didasarkan statusnya saja ada kerancuan, sebab dari kelompok wayang dewa, jangkahan, rapekan, raksasa, dan rewanda, masing-masing terdapat golongan raja, patih, prajurit, satria, sentana, dsb. Adapun pengelompokannya didasarkan unsur bentuk yang banyak persamaannya / *kemiripan* secara singkat dapat disebutkan sebagai berikut:

**A. Tokoh wayang kulit Purwa stilasi dari bentuk manusia** berdasarkan busana atau kedudukannya terdiri dari kelompok sebagai berikut:

1. Wayang jubahan : Bathara Brama, Wisnu, Bayu, Resi Bisma, Begawan Abiyasa, Hyang Surya, Bethara Kamajaya, dsb.
2. Wayang jangkahan : Prabu Rama, Danaraja, Baladewa, Dursasana, Pragota, Gatutkaca, Bratasena, Dasamuka, dsb.
3. Wayang rapekan : Sakuni, Udawa, Cakil, Rajamala, dsb.
4. Wayang bokongan : Kresna, Karna, Janaka, Duryudana, dsb.
5. Wayang raksasa : Kumbakarna, Kala, Brajamusti, Arimuka, dsb.
6. Wayang rewanda : Anoman, Anggada, Subali, Jembawan, dsb.
7. Wayang putren : Sembadra, Srikandi, Sinta, Pergiwa, dsb.
8. Wayang dhagelan : Semar, Gareng, Petruk, Togog, Cangik, dsb.
9. Wayang berpola khusus: Dewa Ruci, Rama Bargawa, Brahala, dsb.
10. Wayang setanan : Jrameya, Sukrasana, Keblak, dsb.

**B. Wayang kulit stilasi bentuk hewan, tumbuhan, benda dan gabungan** dari beragam bentuk, terdiri dari kelompok:

11. Wayang gunung/kayon: Gapuran, Blumbangan, dsb.
12. Wayang titihan : kereta, kuda, gajah, dsb.
13. Wayang kewanan : harimau, naga, banteng, kijang, dsb.
14. Wayang rampogan : rampogan satria, rampogan raksasa, dsb.
15. Wayang gamanan : panah, cakra, keris, bindi, alugara, dsb.

Aneka jenis wayang di atas lebih beragam lagi bila diperinci aneka bentuk bagian atas wayang (muka, tutup kepala, rambut, sumping), bentuk busana & perhiasan bagian tengah (kalung, praba, slendang, tangan), maupun bagian bawah wayang kulit (ikat pinggang, badong, celana, uncal wastra/kencana, kain/dodot, wiron, manggaran, bokongan, lemah, dan telapak kaki).

### C. DESAIN DAN POLA DALAM KEKARYAAN KRIYA KULIT

Karya Kriya merupakan hasil kemampuan untuk membentuk sesuatu yang biasanya memiliki ciri fungsional dan artistik sekaligus. Dalam hubungan ini maka setiap kriyawan sering kali berhadapan dengan masalah desain atau perancangan untuk membuat karya yang lebih berkualitas dan dapat laku di pasaran. Salah satu faktor yang ikut menentukan dalam memajukan usaha kriya adalah mengem-bangkan desainnya, tidak terkecuali dalam usaha atau berkarya Kriya Kulit. Upaya pengembangan desain diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas barang, menentukan nilai fungsi, pencarian bentuk dan penerapan ornamen yang tepat, serta meningkatkan produksi yang pada akhirnya meningkatkan daya saing untuk menjangkau konsumen yang lebih luas. Untuk lebih memperluas wawasan tentang desain dalam kriya kulit akan dibahas perihal: (1) Pengertian Desain dan Pola; (2) Mendesain Karya Kriya Kulit dan Wayang; (3) Tatahan dan Sunggingan Wayang Kulit Sebagai Kesatuan.

#### 1. Pengertian Desain dan Pola

Desain bukan semata-mata perencanaan, penggambaran bentuk suatu benda, melainkan suatu proses kegiatan mencipta untuk tujuan tertentu. Pengertian desain (*Design*) antara lain: **Desain** adalah rancangan, gambar rencana, untuk merencanakan suatu benda, gambar rencana suatu karya dan konsep suatu rencana (Murtihadi dan Gunarto, 1982). Jika karya desain adalah hasil proses mencipta dalam seni rupa. Desain dalam seni kriya ialah hasil ciptaan dalam bentuk organisasi yang meliputi unsur-unsur rupa dari benda pakai. Dalam mencipta terkandung makna, memperhitungkan ukuran, estetik dalam menangani unsur-unsur rupa tersebut (Wiyoso Yudoseputro, 1983). Unsur seni rupa antara lain: garis, bidang, warna, komposisi, kesatuan, irama, dan tekstur.

Kata "desain" (*design* = bahasa Inggris), *designo* (bahasa Italia), bagi seseorang seringkali akan memiliki interpretasi (penafsiran) pengertian yang berbeda-beda, tergantung pengalamannya. Hal ini dikarenakan kata 'desain' mencakup pengertian yang luas, interpretasi tersebut meliputi dari merancang terkait menyusun kerangka penelitian, merancang mesin, mendesain gedung, tata ruang, desain produk industri, mendesain karya kriya (*craft*), merancang atau membuat pola wayang, bahkan sampai "mendesain" dalam acara seremonial tertentu.

**Desain** biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari *riset* (penelitian, pengkajian), pemikiran, *brainstorming* (gagasan), maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah "*perancangan proses*". Salah satu contoh dari perancangan proses adalah perancangan proses dalam industri kimia (Google: Desain).

Dalam dunia seni rupa di Indonesia, kata **desain** kerap dipadankan dengan: reka bentuk, reka rupa, tata rupa, perupa, anggitan, rancangan, rancang bangun, gagasan rekayasa, perencanaan, kerangka, sketsa ide, gambar, busana, hasil keterampilan, karya kerajinan, kriya, teknik presentasi, penggambaran, komunikasi rupa, denah, layout, ruang (interior), benda yang bagus, pemecahan masalah rupa, seni rupa, susunan rupa, tata bentuk, tata warna, ukiran, motif, ornamen, grafis, dekor (**sebagai kata benda**). Atau: menata, mengkomposisi, merancang, merencanakan, menghias, memadu, menyusun, mencipta, berkreasi, menghayal, merenung, menggambar; meniru gambar, menjiplak gambar, melukiskan, menginstalasi, menyajikan karya (**sebagai kata kerja**) dan berbagai kegiatan berhubungan dengan proses perupa dalam arti luas (Agus Sachari, 2003: 4). Berdasarkan hal tersebut dalam pembuatan wayang atau karya kriya yang lain termasuk juga karya desain juga memerlukan pendesainan. Walaupun nenek moyang kita dalam membuat karya kriya tidak mendesain (mengkaji, meneliti, mewujudkan dalam sketsa lebih dahulu) namun desain tersebut sudah direnungkan, dipikirkan secara langsung pada teknik pengerjaannya, karena sudah banyak pengalaman, ahli atau sebagai empu.

Perkembangan istilah 'desain' tidak hanya dipergunakan di dunia seni rupa saja. Hampir setiap bidang keilmuan kerap menggunakan istilah itu untuk kegiatan yang amat bervariasi. Bahkan dalam dunia teknologi dan rekayasa, pengertian desain mendapat tempat yang penting sebagai bagian utama dari inovasi iptek. Namun

demikian, para pemegang kebijakan dan para perencana pembangunan di tanah air umumnya menafsirkan "desain" dalam konteks bidang keteknikan, sebagai rancangan rekayasa (*engineering design*) untuk pandangan-pandangan yang bersifat makro. Sebaliknya, masyarakat awam memahami istilah "desain" dalam konteks yang lebih sempit lagi sebagai "fashion" atau mode pakaian (Agus Sachari, 2003: 4).

Desain dalam membuat barang kriya, termasuk wayang kulit pada hakekatnya mempunyai peranan yang sangat penting sebagai salah satu cara untuk meningkatkan mutu barang dan faktor penentu keberhasilan pengembangna usaha kriya. Desain yang baik merupakan proses pemikiran, penelitian, perancangan (sket-sketnya), penggambaran desain, mewujudkan benda jadi, finishing, kalkulasai, sampai dengan uji coba pasar dan evaluasi, yang pada akhirnya usaha produk kriya dapat berlanjut dan berkembang. Dalam merencanakan barang kriya melalui gambar desain harus direncana jelas mengenai: bentuk, ukuran dengan skala yang benar, memperhitungkan bahan, mengingat keterbatasan alat maupun finishingnya.

Pada dasarnya, desain adalah sebuah proses yang melibatkan alat untuk memproses (informasi), subjek / material yang diproses (masalah), dan pemroses (desainer), kemudian hasil interaksi ketiga komponen tergantung dari kualitas masing-masing. Untuk memproses desain diperlukan informasi yang memadai, misalnya tentang jenis material, teknik, pasar, sifat pengguna, lokasi, dan lain sebagainya. Subjek yang diprosesnya pun harus diidentifikasi, dikelompokkan, diseleksi dan dimengerti dengan benar. Selain itu, pemrosesnya dalam pembuatan wayang ada perancang pola, penatah dan penyungging perlu memiliki kualitas yang memadai untuk mampu mengolah masukan informasi berdasar data yang akan dikreasi.

Pembuatan desain untuk barang kriya pada umumnya menggunakan ornamen atau ragam hias sebagai pendukung nilai keindahannya. Ragam hias berperan sebagai media untuk mempercantik atau menganggunkan suatu karya. Penerapan ragam hias untuk barang pakai perlu dipikirkan secara cermat, supaya tidak mengganggu kontruksi dan nilai fungsinya, sehingga barang kriya yang dihasilkan tetap indah, tepat guna, tahan lama dan menarik untuk dimiliki konsumennya.

Pengertian tentang pola adalah contoh atau sesuatu yang dipakai untuk pedoman berkarya, namun juga diartikan sebagai susunan dari motif. Dalam pembuatan karya kriya, wayang atau untuk membuat ornamen seringkali dibuat



polanya lebih dahulu. Untuk pembuatan barang kriya/wayang kulit selalu disertai dengan pembuatan pola, baik pola yang dipakai untuk pedoman / contoh ataupun pola dalam membuat ragam hias. Di dalam Kamus Besar Bhs. Indonesia, bahwa pola berarti gambar yang dipakai untuk contoh; corak; bentuk (struktur) yang tetap (Depdikbud 1990: 692). Pendapat lain menyatakan: Pola mengandung pengertian suatu hasil susunan atau pengorganisasian dari motif tertentu dalam bentuk komposisi tertentu pula (Tukiyo dan Sukarman 1981:3). Motiflah yang menjadi pangkal atau pokok dari suatu pola, dimana setelah motif itu mengalami proses penyusunan dan ditebarkan secara berulang-ulang akan mempe-roleh sebuah pola. Kemudian setelah pola tersebut diterapkan pada benda lain maka jadilah ornamen (Gustami SP 1980: 6).

Terkait dengan kriya kulit maupun pembuatan wayang atau hiasan/ornament maka pengertian pola dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Pola sama dengan motif atau corak yang dipakai contoh, pedoman atau dasar dalam pembuatan hiasan, ornamen atau tatah sungging. Pada praktek pembuatan wayang kulit memola disebut nyorek, yang hasilnya berupa goresan garis-garis pada kulit sebagai pedoman letak motif tatahan yang diterapkan.
- Pola adalah suatu hasil susunan dari motif tertentu yang disebarakan secara berulang--ulang, atau diselingi dengan motif lain dalam bentuk komposisi
- Pola setelah diterapkan atau dijadikan hiasan pada barang kriya dengan teknik tertentu hasilnya disebut ornamen / hiasan. Dalam kriya untuk wayang kulit teknik untuk menghias antara lain: tatah tembus, sungging, lukis, dan teknik solder,

## **2. Mendesain Karya Kriya Kulit dan Wayang**

Dalam pembuatan produk kriya kulit, berupa wayang langkah awal yang perlu dilakukan adalah membuat desain karya. Adapun langkah-langkah yang diperlukan dalam proses desain atau perancangan karya kriya pada umumnya adalah menentukan ide/tema jenis barang yang akan dibuat, mencari data yang terkait dengan tema, merancang dengan sket-skets, memilih sket terbaik dan menyempurnakannya, menggambar secara proyeksi (gambar tampak), menggambar perspektif & detail atau gambar kerjanya, serta membuat pola (skala 1:1). Memang tidak semua langkah tersebut dilalui, tergantung jenis barang yang akan dibuat dan sejauh mana pengalaman desainernya. Pembuatan desain / pola dilakukan untuk membuat barang dalam jenis

baru, bila barangnya sama atau hanya dirubah sebagian saja maka desain terdahulu dapat digunakan lagi. Desain sangat diperlukan untuk pembuatan barang dalam jumlah yang banyak ataupun akan diproduksi ulang dengan bentuk yang sama/sedikit perubahan, dan untuk membuat barang yang berkualitas, kreatif serta dapat laku dipasaran. Dalam mendesain wayang terkait kriya kulit dapat berupa: (1) Boneka wayang kulit untuk pentas pedalangan; (2) Kriya kulit hias dengan adegan tertentu untuk hiasan dinding; dan (3) Wayang sebagai unsur hiasan dari karya kriya kulit berupa motif dari bagian tertentu atau utuh dari satu tokoh dari wayang, misalnya untuk hiasan kap lampu, maskot untuk hiasan dalam mobil, karya wayang souvenir, hiasan tas kulit, penyekat ruangan (*rana*) dihias wayang purwa, dsb.

Ide desain wayang dapat timbul dari keinginan untuk berkarya wayang untuk melestarikan wayang purwa atau sedikit dikembangkan, membuat wayang kreasi baru, dan dapat pula dari permintaan pasar / pesanan. Dibandingkan dengan desain untuk jenis produk kriya yang lain, maka untuk desain produk barang kulit maupun wayang biasanya memerlukan adanya pola atau mal dari bentuk barang sebagai acuan untuk memotong bahan kulit yang akan dibuat karya atau diproduksi. Pola juga dapat berupa gambar rancangan wayang pada kertas tipis atau hasil foto copy (sekala 1:1) sebagai acuan membuat bentuk wayang pada kulit. Perajin wayang kulit di Surakarta pada umumnya sangat taat mengikuti pola wayang kulit yang baku (*pakem*). Pemolaan wayang disebut *mbabon* yang biasanya langsung dilakukan di atas kulit perkamen, wayang aslinya diletakkan diatas kulit, selanjutnya tepi dari figur wayang dan hiasan didalamnya *dicorek* atau digores menggunakan uncek atau jarum besar yang ujungnya runcing/tajam. Dengan demikian ciri khas atau kesamaan model wayang kulit purwa dapat terjaga, lestari dalam waktu ratusan tahun.

Dalam mendesain barang kulit khususnya yang dalam taraf belajar, perlu didahului dengan pengamatan langsung pada perwujudan barang kulit ataupun lewat data pustaka tentang hal-hal yang terkait dengan karya wayang yang akan didesain. Kemudian ide atau gagasan digambarkan dalam bentuk sket-sket, dapat pula meniru atau mengacu bentuk wayang dan barang kulit yang sudah ada ataupun mengamati foto sebagai acuan untuk modelnya.

Setelah memilih atau menemukan bentuk wayang melalui sket-sket yang telah dibuat langkah selanjutnya adalah menggambar desainnya secara lebih terperinci dan

lengkap, yaitu secara gambar proyeksi, perspektif, detail, keterangan serta gambar kerja atau gambar pecah pola. Dalam mendesain barang kulit pakai (misalnya: tas, dompet, sepatu, sandal, lampu hias) terdapat dua jenis desain yaitu desain struktural dan desain permukaan atau desain ornamental. Untuk barang kulit pakai ini khususnya bentuk karya tiga dimensi misalnya: lampu hias, tas, dompet, hiasan mebel maka desain yang baik menggunakan gambar proyeksi, perspektif, detail, keterangan serta gambar kerja atau gambar pecah pola. Setelah menemukan bentuk melalui sket-sketsa karya kulit tiga dimensi yang telah dibuat langkah selanjutnya adalah menggambar desainnya secara lebih terperinci dan lengkap, yaitu berupa: (1) Gambar Proyeksi merupakan gambar dengan pandangan lurus yang tampak depan, samping, atas dan bila perlu bagian dalam (potongan). Gambar Perspektif yaitu gambar satu yang tampak tiga dimensi baik depan, samping ataupun atas. (2) Gambar Pecah Pola merupakan pemecahan gambar yang memerinci masing-masing bentuk / bahan yang akan dipotong, dibentuk atau dihias untuk pembuatan karya kriya kulit. (3) Sedangkan pola adalah bentuk potongan dari bahan kertas atau yang lain dengan skala 1 : 1, yang nantinya untuk ditiru sebagai dasar memotong bahan asli yang akan diproses. Pola juga dapat sebagai rancangan motif hias yang akan dibuat ornamen pada kulit, dengan teknik tertentu, tatah tembus, tatah timbul, sungging, dsb. Untuk motif hias barang kriya kulit tiga dimensi maka motif hias dari pengembangan rupa wayang kulit dapat diterapkan sebagai ornamen yang memikat.

### **3. Tatahan dan Sunggingan Wayang Kulit Sebagai Satu Kesatuan**

Bentuk wayang kulit merupakan susunan dari pola-pola atau motif-motif pada bahan kulit perkamen, dengan teknik tatahan dan penyunggingan, umumnya digapit sehingga membentuk suatu perwujudan tertentu. Wayang dibuat melalui proses pemolaan, penatahan dan penyunggingan, hal ini berlaku berurutan dan tidak dapat dilakukan terbalik. Tatahan wayang dibuat dengan cara terlebih dahulu membuat corekan/pola pada kulit sesuai dengan rancangan atau wayang yang dicontohnya. Penerapan bentuk motif tatahan dipahat mengikuti garis-garis pola yang telah dibuat, sesuai dengan motif dasar tatahan wayang kulit.

Dengan adanya penatahan, pola yang tadinya berupa garis-garis/goresan menjadi hilang dan berganti dengan motif tatahan wayang, sehingga sewaktu

menerapkan penyunggingan/pewarnaan menyesuaikan atau mengikuti motif tatahan. Pada akhirnya wujud dari hiasan pada wayang kulit adalah motif tatahan yang menyatu dengan warna sunggingan. Apabila wayang kulit hanya ditatah saja maka wayang tersebut belum sempurna, sedangkan apabila wayang tersebut hanya berupa pola kemudian langsung disungging, tidak ada pahatannya, maka hal itu bukan boneka wayang kulit, mungkin lukisan wayang. Dari pengalaman mengajar pembuatan wayang, seringkali mahasiswa tidak tahu/menyadari bila tatahan itu merupakan garis lubang yang sekaligus sebagai batas dalam penyunggingan. Sehingga karena mahasiswa dalam taraf berlatih kebanyakan dalam menatah kulit lubangnya terlalu besar atau menyimpang dari garis corekan. Biasanya mereka sadar bila tatahannya tidak tepat setelah motif tatahannya menjadi sulit dilakukan penyunggingan atau pewarnaan gradasi dan bentuk motifnya jadi kabur/rusak. Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa antara motif tatahan dan sunggingan itu merupakan satu kesatuan sebagai hiasan dalam bentuk wayang kulit.

Wayang kulit purwa merupakan imaji simbolis dari tokoh yang ditampilkan dalam cerita. Satu bentuk tokoh digambarkan sesuai karakter masing-masing wayang, dengan tatahan, sunggingan dan gapitan para kriyawan wayang telah mewujudkan wayang purwa dengan indah dan baik. Lebih lanjut faktor pembentuk keindahan wayang kulit yang bernilai tinggi dijelaskan sebagai berikut:

Faktor-faktor pembentuk seni rupa wayang kulit purwa adalah mutu bahan (kulit kerbau/sapi), pola ukur, tatahan, sunggingan dan gapitan. Di Surakarta hal-hal tersebut amat diperhitungkan dengan cermat. Sebuah tatahan dianggap sempurna bila telah memenuhi kaidah teknis dan estetis tertentu (padhang, wijang, ngukel, resik, semu, wulet) selanjutnya siap untuk disungging. Kaidah sunggingannya baru dianggap selesai dengan baik bila telah melengkapi kriteria tertentu. Adapun tujuan terakhir dari kaidah-kaidah tersebut pada wayang adalah lahirnya sosok tokoh wayang yang sesuai dengan jenis cerita maupun suasana cerita yang sedang dipergelarkan (Haryono Haryoguritno, 1993: 54).

Kesatuan tatahan dan sunggingan juga diperlukan pada waktu pakelirannya. Dalam pementasan wayang akan terlihat pentingnya peranan tatahan dan sunggingan, dengan adanya tatahan wayang maka bayang-bayangnya akan lebih jelas dan bagus terlihat dari belakang layar, tidak hanya bentuk luarnya saja namun bayangan dari pola

di dalam wayang juga kelihatan. Sedangkan bila dilihat dari muka kelir maka bentuk motif tatahannya tidak jelas terlihat, karena dikalahkan oleh penampilan sungging yang menyolok, cerah dan beraneka ragam warnanya. Kiranya inilah yang menyebabkan bahwa wayang itu harus ditatah dan disungging, tidak cukup hanya ditatah, atau disungging saja. Hal ini bersesuaian dengan pendapat sebagai berikut:

Kalau seni lukis menyajikan keindahan dengan memakai garis dan warna, wayang kulit menyajikan keindahan itu dengan memadukan seni pahat (tatah) yang rumit dengan seni sungging yang serasi. Oleh karena itu keindahan wayang kulit, kalau sedang dimainkan dapat dinikmati baik dari depan maupun dari belakang layar. Dari depan orang dapat melihat keindahan dan kemewahan sunggingannya yang sekaligus memberi suasana keduniawian, sedangkan dari belakang layar orang dapat menikmati kerincian pahatannya sambil merasakan suasana spiritual, karena yang terlihat hanyalah bayang-bayang (S. Haryanto 1991: 18).

Kesatuan antara tatahan dan sunggingan memang sudah jelas terlihat pada bentuk motif tatah sungging menjadi satu bentuk hiasan yang keduanya saling mendukung, tatahan merupakan pembatas dari motif sunggingan dan berfungsi pula sebagai isian dari sunggingannya. Termasuk wayang karya kreasi baru yang mengembangkan wayang kulit purwa pada umumnya dalam tatahan dan sunggingannya masih banyak kesamaan atau kemiripan dengan wayang kulit purwa yang jadi acuanya.

#### **D. KREATIFITAS KARYA KRIYA KULIT SEBAGAI PENGEMBANGAN WAYANG KULIT PURWA**

##### **1. Tinjauan Kreasi Pengembangan Wayang Kulit**

Tinjauan kreasi pengembangan dimaksudkan sebagai uraian atau penjelasan tentang hasil daya cipta /pembuatan menjadikan lebih bertambah banyak, atau lebih baik, dalam hal wayang kulit, khususnya wayang kulit Purwa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan **arti kreasi** adalah 1. Hasil daya cipta, hasil daya khayal (penyair, komponis, pelukis, dsb.); 2. Ciptaan buah pikiran atau kecerdasan akal manusia; sedang kreatif artinya memiliki daya cipta, atau memiliki kemampuan untuk menciptakan (p. 599).

Hakikat **kreatifitas** adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada. Manusia menciptakan sesuatu bukan dari

kekosongan. Manusia menciptakan sesuatu dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Setiap seniman menjadi kreatif dan besar karena bertolak dari bahan yang telah tercipta sebelumnya. Inilah yang biasa kita sebut **tradisi**. Setiap seniman bertolak dari tradisi seni tertentu yang hidup dalam suatu masyarakat. Seorang seniman bukan manusia yang ‘jatuh’ dari angkasa dan mampu menciptakan karya seni tanpa dukungan karya seni yang tersedia dalam masyarakatnya. Kita menulis sajak karena pernah membaca sajak yang kita peroleh dari masyarakat kita. Kita melukis karena sebelumnya telah punya pengalaman melihat karya lukis. Penciptaan karya seni bertolak dari sesuatu yang telah tersedia dalam masyarakatnya (Jakob Sumardjo, 2000: 84).

Kreasi atau kreatif adalah kata yang tidak asing bagi seseorang yang bergelut dalam bidang seni. Kreatifitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru adanya atau dengan melihat hal-hal secara baru. Hasil atau cara melihat secara baru pada dasarnya merupakan aktifitas berpikir. Berpikir kreatif tentu saja tidak terbatas pada bidang tertentu atau sebatas individu tertentu, akan tetapi dimiliki orang dalam beragam tingkatan pada berbagai kedudukan: seniman berkarya seni, penulis koran mempromosikan ide, guru mendorong kemajuan muridnya, ilmuwan mengembangkan teorinya, dan lain-lain (Utami Munandar, 1992: xiv).

Sebagian orang menganggap bahwa bentuk boneka wayang kulit purwa telah mencapai puncaknya dan tidak mungkin ditingkatkan lagi, namun kenyataannya banyak seniman / kriyawan wayang yang mencoba mencipta ulang boneka wayang untuk berbagai keperluan. Beberapa contoh antara lain: Ki Bambang Suwarno dan Hajar Satoto dari Surakarta, serta Sukasman kriyawan wayang dari Yogyakarta. Mereka menawarkan pembaharuan atau pengembangan bentuk boneka wayang kulit purwa, baik untuk tujuan ekspresi seni rupa semata-mata, maupun untuk kepentingan pentas perkelir. Hal ini logis, sebab boneka wayang kulit purwa, sebenarnya adalah karya seni mandiri bila ditinjau dari aspek seni rupa. Namun bila dihubungkan dengan seni pedalangan, maka fungsi wayang adalah sebagai alat peraga pertunjukan dengan berbagai sifat dan karakter yang dimiliki oleh masing-masing tokoh. Oleh karena itu kreasi pengembangan boneka wayang, tidak sebebas bila boneka wayang kulit tadi dipandang sebagai karya seni rupa.

Tentang tujuan cipta ulang atau kreasi pengembangan boneka wayang kulit purwa, dapat dikutipkan pendapat sebagai berikut:



Secara garis besar cipta ulang boneka wayang kulit purwa bertujuan untuk:

1. Menambah tokoh wayang yang belum ada untuk melengkapi perbendaharaan boneka wayang. Hal ini dimaksudkan agar dhalang memiliki banyak pilihan boneka wayang untuk mendukung pentas pakelirannya.
2. Memperbaharui tampilan boneka wayang agar sesuai dengan karakter yang diperlukan dalam suatu cerita tertentu.
3. Merubah tatahan, sunggingan dan pola hias busana, agar sesuai dengan tokoh yang bersangkutan, lebih indah dan “*micara*”. (Subandi, Agus Ahmadi, dkk., 1995: 162).

Dari hasil wawancara dengan Bambang Suwarno tentang tujuan kreasi pengembangan wayangnya tiga hal yang tersebut di atas disetujui, dan ditambahkan tujuan yang lain adalah membuat wayang dengan wanda baru serta untuk pelestarian wayang kulit Purwa.

Adapun latar belakang reka ulang, pembaharuan atau kreasi pengembangan wayang kulit Purwa yang dilakukan oleh Ki Bambang Suwarno adalah: (a) Untuk kebutuhan atau tuntutan zaman dan memadai kreatifitas, (b) Ingin menampilkan sesuatu yang baru, (c) Karena kepentingan pesanan, ada masukan untuk unsur-unsur tertentu. (Bambang Suwarno, Wawancara tanggal 3 Juli 2015).

Dalam pengembangan wayang kulit, Bambang Suwarno tetap memperhatikan hal-hal yang baku dalam corekan, tatahan dan sunggingan. Dalam hal corekan wayang sangat menentukan baik-buruknya bentuk wayang, pola pada *mutrani* (meniru /ngeblak wayang) biasanya menjadi bertambah besar, sehingga penatahan garis tepi wayang dikurangi sedikit. Dalam penatahan wayang kulit itu ada aturan yang baku. Misalnya: bentuk rambut dengan tatahan seritan, membentuk garis dengan tatahan: lajuran, untu walang dan bubukan. Dalam penyunggingan wayang ada aturan yang baku. Misalnya: tatahan dan sunggingan *praupan* (muka), pewarnaan tubuh, busana, pola kain, celana (ada *sorotan* warna). Sawat bentuk segitiga-segitiga pada sembulihan (wiron kain) bisa ditlcap bisa *lugas* (tidak ditlcap), (Bambang Suwarno, wawancara tanggal 3 Juli 2015).

Dapatkah segi seni rupa pada wayang kulit Purwa itu diperkembangkan? Menurut yang umum kita dengar, bentuk wayang kulit purwa itu sudah mencapai titik keindahan tertinggi, sehingga kalau menjiplaknya meleset satu rambutpun, ini akan mengurangi mutunya. Ini berarti kalau menjiplaknya meleset lebih dari satu rambut,

maka penatahnya dapat dianggap merusak. Rupanya kata-kata di atas hanyalah kiasan. Banyak penatah yang dengan sengaja menambah-mengurangi bermili-mili atas pesanan atau atas kehendak sendiri. Bahkan kalau dapat menggambar, mereka sering mengandalkan kemampuannya sendiri, yang perbedaannya dengan yang asli dapat banyak sekali, dan kadang pula menyelipkan /mengganti bagian-bagian tertentu, yang sebetulnya mempunyai arti filosofis: garuda mungkur diganti merak mungkur, bahkan ada yang menggantinya dengan kupu. Gambaran kepala ular pada Bima ada yang mengganti dengan kepala raksasa dst. Belajar menggambar bentuk-bentuk yang realistis masih lebih mudah. Bagaimanapun susah, celah-celah kreatifitas itu tetap ada. Perbedaan bentuk wayang antar daerah menunjukkan bahwa ada banyak jalan untuk mengungkapkan suatu maksud yang sama (Sukasman, 1986: 19).

Wayang ukur, adalah nama yang saya bubuhkan pada karya yang saya gubah. Bukan menurunkan ukuran tertentu, setiap kali mengubah, setiap kali pula mengukur-ukur. Pengukuran sangatlah penting disini, karena salah satu prinsip dari pada seni, terutama yang modern adalah bagaimana hasil sebaiknya dapat dicapai. Dalam serba keterbatasan yang tidak dapat dihindari, dan penyimpangan bentuk dan warna merupakan hasil perhitungan yang cermat, jadi bukan sekedar mengikuti yang ada. Andaikan akhirnya nanti mungkin akan menggunakan ukuran dasar yang tidak banyak berbeda dengan yang klasik itu mungkin dapat terjadi, karena wayang sudah ratusan tahun diuji banyak seniman, dari generasi ke generasi. Mungkin pula hasilnya nanti akan lebih jelek dari yang klasik, ini dapat menjadi bukti bahwa kerja kita memang kurang intensif. Bahwa mengangkat barang yang sudah kelewat tinggi itu memang susah sekali, apalagi biaya sendiri, sedang jaman dulu, rajalah yang menggaji. Adapun wayang yang pertama saya gubah adalah Petruk, Gareng, Semar dan Bagong, 1968, masih dengan bahan dasar karton buatan sendiri (bekas pembungkus semen). Wayang punakawan saya perbaiki terus beberapa puluh kali sesudahnya (Sukasman, 1986: 20).

Mengapa hidung wayang sangat panjang? Hal inipun menurut analisa saya supaya kelihatan jelas dari jauh. Hidung orang kulit putih bagaimanapun mancungnya, makin ke ujung makin mengecil. Pada wayang jenis hidung *dempak* bagian tertebal adalah bagian tengah, ditopang dengan mata besar, kerutan dahi yang menyolok, maka kesannya adalah tokoh yang bertubuh kekar, banyak menghela nafas dalam-dalam. Tangan mengapa harus panjang? Tetunya kalau tidak panjang tidak akan nampak jelas

dari jauh, apalagi mengingat hanya tanganlah yang dapat digerakkan. Bahu yang terulur jauh, memang dapat dengan mudah membedakan tangan belakang atau tangan depan. Suatu ketika gerak tangan harus menyatu searah, dirasakan pula perlunya tangan harus panjang. Akibat leher yang panjang dan sangat condong kemuka, maka tangan harus panjang untuk dapat meraih hidung, waktu menyembah. (Sukasman, 1993: 35).

Penyebab utama kecintaan rakyat terhadap dunia pewayangan adalah bentuk wayangnya, yang memang tidak ada duanya di dunia ini, akibat perjalanan evolusi yang sangat panjang dan dikerjakan dengan penuh kesungguhan, wayang memancarkan gaib kepada siapapun yang mau mendekat, merawat, dan berbuat.

Beberapa praduga setelah lama berhasil mengolah & berkreasi wayang:

1. Bentuk wayang kulit itu justru lebih modern dari seni modern barat.
2. Asal-usul bentuk wayang bukan dari relief candi, tetapi dari ninik towok, suatu alat untuk memanggil roh nenek-kakek moyang.
3. Untuk dapat melestarikan dan mengembangkan wayang, harus dilibatkan banyak orang, termasuk ahli pikir, dari kalangan rohaniawan, ahli sejarah, filsafat, ilmu jiwa, termasuk pula para paranormal. Juga para seniman, termasuk sastrawan, senirupawan, pemusik, ahli gamelan, dalang dan para budayawan lainnya.
4. Museum wayang harus dimodifikasi dan dapat dikembangkan menjadi laboratorium wayang.
5. Menggubah bentuk wayang atau mengadakan eksperimen pengembangan jelas membutuhkan waktu yang lama, ahli-ahli yang banyak dan dana yang besar. Karenanya, memang tanpa ada yang membantu, tentu akan segera menemukan jalan buntu.
6. Mata pelajaran menggambar wayang perlu dimasukkan dalam program pendidikan, terlebih dalam pendidikan kesenian, khususnya seni rupa (Sukasman, 1993: 39).

Berdasar uraian diatas, berkreasi membuat kriya wayang yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bentuk wayang kulit purwa yang tradisi klasik adalah tidak mudah. Agar penjagaan, pelestarian, dan pengembangan wayang di Jawa dapat berhasil harus melibatkan banyak orang, diantaranya lembaga kebudayaan, pendidikan, pemerintah, dalang wayang, ahli pikir budaya Jawa, ilmuwan, seniman, kriyawan, dsb. Melakukan eksperimen, mengembangkan atau mengubah bentuk wayang kulit yang kreatif membutuhkan waktu yang lama, sebelum mempraktekkan pengembangan seseorang harus mempelajari, meneliti, mengamati hal-hal yang terkait dengan wayang kulit sehingga memahami tentang seni rupa wayang, kriya wayang, bahan, alat, dan teknik pembuatan wayang. Untuk berhasil membuat wayang kulit kreasi baru harus

ada kecintaan, tabah berlatih menatah dan menyungging, memiliki jiwa kreatif, berani berinovasi, punya kemampuan menggambar sketsa.

Bila ingin jadi kreator pengembangan wayang kita tidak harus mampu dengan baik, trampil menatah dan menyungging, namun yang lebih penting dapat mendesain berupa pola wayang pengembangan atau kreasi baru, baik itu berupa gambar sketsa atau digambar motif tatahannya. Bagi kriyawan atau mahasiswa yang ingin mengembangkan wayang atau kreasi baru, perlu berlatih atau paling tidak pernah mencoba bagaimana sulitnya menatah kulit perkamen dan menyungging teknik gradasi dalam membuat wayang kulit yang bagus. Apabila kita dapat kreatif membuat sketsa, mendesain bentuk pola wayang, mampu merancang bentuk-bentuk motif hias busana wayang kulit kreasi baru dan motif tatahannya, maka untuk mewujudkan desain wayang kulit tersebut kita dapat bekerja sama dengan tenaga ahli yang trampil sebagai penatah dan penyungging wayang kulit Purwa tradisi yang cukup banyak terdapat di Surakarta, di antaranya di Sanggar Balai Agung Surakarta, Sanggar Bima Karang Pandan, Sanggar Wayang Kulit di Telukan, Grogol Sukoharjo, ataupun di kelompok perajin wayang di Manyaran, Wonogiri.

## **2. Kreasi Pengembangan Kriya Wayang Kulit Untuk Pentas**

Wayang kulit purwa yang dikenal luas di masyarakat ada dua pengertian yaitu wayang kulit sebagai seni pertunjukan/pentas dan wayang kulit sebagai karya seni kerajinan atau kriya wayang kulit. Pada kurun waktu tahun 1950 – 1990 wayang kulit purwa masih banyak dipergelarkan karena banyak yang menanggap baik secara perorangan atau organisasi / lembaga pemerintahan. Untuk masyarakat perorangan biasanya dipergelarkan dalam rangka punya hajatan pernikahan, khitanan, kelahiran, ulang tahun, syukuran maupun untuk ruwatan. Pada dasa warsa terakhir ini pentas wayang sudah berkurang dalam pementasannya, dikarenakan adanya pengaruh budaya seni pentas lainnya ataupun pengaruh budaya dan teknologi, sehingga pentas wayang sudah jarang dilakukan walaupun ada biasanya yang menanggap adalah perkumpulan, organisasi atau lembaga tertentu. Dengan berkurangnya pementasan wayang tersebut, juga berdampak pada boneka / kriya wayang kulitnya yang kurang atau tidak dikenal oleh kebanyakan generasi muda Indonesia.

Wayang kulit purwa sebagai karya kriya ataupun produk kerajinan sampai dewasa ini masih banyak tersimpan dimasyarakat luas, masih dibuat oleh

perajin/kriyawan wayang, juga masih banyak diperjual belikan diantaranya: di art shop lingkungan tempat pariwisata terkenal, di hotel-hotel, dibendara maupun di mall dalam kota besar di Jawa. Apabila kita renungkan sebenarnya hasil karya kriya wayang kulit Purwa yang telah dibuat pada awal jaman Islam sekitar abad 16 adalah merupakan karya kriya yang modern dan kreatif. Pada waktu itu wayang yang diperkirakan berbentuk realis seperti pada bentuk ukiran di relief candi Borobudur, Prambanan maupun hiasan di candi Sukuh, Karanganyar. Karena adanya pengaruh Islam yang melarang penggambaran manusia yang natural/realis, maka dengan bijaksana empu kriya wayang (mungkin *wali sanga*) menciptakan kreasi karya wayang dari bahan kulit yang disebut Wayang Purwa (*kawitan*) artinya terdahulu. Wayang kulit Purwa tersebut bentuknya merupakan hasil karya seni dengan kreatifitas tinggi, sehingga bentuk manusia digambarkan secara stilasi dan dekoratif. Hasil gubahan tersebut bagi anak kecil atau orang muda yang baru mengenalnya akan kagum, tapi kemungkinan besar tidak tahu bahwa wayang itu gambar gubahan manusia, karena memang wayang sangat banyak menyimpang dari realitas manusia sebenarnya.

Wayang kulit Purwa untuk pentas pedalangannya sampai dewasa ini masih sangat banyak yang mengapresiasi, mengoleksi dan menyimpannya dengan baik. Kriya wayang kulit paling banyak adalah disimpan oleh para Dalang wayang kulit purwa yang tersebar di Jawa. Wayang (*Ringgit*) koleksi Keraton Surakarta jumlahnya sekitar 5275 buah, tersimpan dalam 20 kotak wayang, dengan rincian: (1) *Ringgit Kyai Kadung*, 1 kotak, jumlah 425 buah; (2) *Ringgit Kyai Jimat*, 1 kotak, jumlah 425 buah; (3) *Ringgit Kyai Kanyut*, 1 kotak, jumlah 325 buah; (4) *Ringgit Kyai Gedog*, 1 kotak, jumlah 250 buah; (5) *Ringgit Para*, 14 kotak, jumlah 3500 buah; (6) *Ringgit Padhasuka*, 2 kotak, jumlah 350 buah. Jumlah yang tertera tersebut kurang pasti karena tidak adanya inventarisasi, sumber dari Sihhanto (Sutriyanto, Tesis, 2009: 47).

Dari hasil penelitian wayang kulit yang dikoleksi Jurusan Pedalangan, FSP (Fakultas Seni Pertunjukan), ISI Surakarta dan berdasarkan Data Inventaris pada tahun 2014 memiliki 22 kotak wayang, dengan jumlah wayang 3.577 buah. Dari data yang ada kurang lebih 70% nya ( $\pm 2500$ ) adalah jenis wayang kulit purwa, dan 30% ( $\pm 1000$ ) adalah wayang kreasi pengembangan atau wayang eksperimen. Adapun kolektor wayang kulit lainnya yang di Karesidenan Surakarta masih sangat banyak diantaranya: Kasunan Mangkunegaran, Museum Radya Pustaka, Museum Wayang

Bey Tani di Wuryantara Wonogiri, Museum Wayang di Yogyakarta, serta banyak dalang terkenal di Wilayah Surakarta maupun daerah lainnya, dapat dipastikan memiliki minimal satu kotak wayang kulit purwa.

Karya wayang kulit purwa untuk kebutuhan pentas adalah beragam boneka wayang kulit yang biasa digunakan untuk pementasan wayang kulit purwa dengan dasar cerita Mahabarata atau Ramayana. Baik bentuk wayang Purwa sebagai alat peraga maupun dalam pedalangannya memiliki gaya tertentu. Beberapa gaya karya wayang kulit yang akan dijelaskan adalah pilihan dari gaya kriya wayang yang sifatnya luas, memiliki ciri khas dan berkembang di wilayah tertentu di Indonesia. Sebenarnya gaya, gagrak atau corak wayang itu banyak karena ada yang menyebutkan gaya dalam wilayah propinsi, gaya berdasar kota madya/kabupaten, ataupun gaya individu perseorangan karena kreatifitas karya wayangnya terkenal dan tersebar luas. Karena sangat banyaknya jenis tokoh wayang kulit purwa maka dipilih secara acak, dan dipilih tokoh wayang yang dikenal luas, atau banyak ditemukan di tempat pemasaran wayang kulit. Karya wayang kulit purwa untuk kebutuhan pentas dari beberapa gaya di Indonesia ini akan ditampilkan contoh wayangnya dengan keterangan sesuai yang penulis temukan datanya, antara lain, Wayang kulit di Jawa dengan gaya: Surakarta, Yogyakarta, Jawa Timuran dan gaya Betawi. Sedangkan di luar Jawa ada: Wayang Palembang, dan Wayang Banjar.

#### **a) Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta**

Jenis kriya wayang kulit Purwa Gaya Surakarta perlu ditampilkan, karena wayang kulit ini juga sebagai karya seni yang kreatif, dan sebagai wayang kulit yang baku (*pakem*), serta yang paling banyak digunakan sebagai dasar acuan dari wayang di luar daerah Surakarta. Di wilayah Surakarta ini dapat dikatakan sebagai sentralnya wayang di Jawa, karena di Surakarta terdapat: Kraton Surakarta dan Pura Mangkunegaran yang banyak mengoleksi wayang, Taman Budaya Jawa Tengah yang setiap Kamis Wage malam rutin menggelar pentas Wayang Kulit, ada Kampus ISI yang terdapat Jurusan Pedalangan dan Jurusan Kriya yang dalam Mata Kuliah Kriya Kulit diajarkan pembuatan wayang Purwa dan kreasi pengembangannya, serta di Surakarta banyak terdapat dalang wayang kulit yang terkenal. Juga terdapat sanggar yang membuat wayang kulit diantaranya Sanggar: Balai Agung, Bima, Kartoyo, Haryanto, Desa Wayang Manyaran, dsb. Keberagaman wayang kulit Purwa gaya Surakarta ini

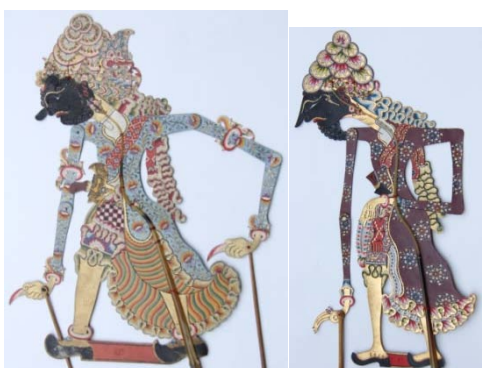


akan ditampilkan contoh aneka bentuk wayang Purwa yang dapat dibedakan dalam 15 kelompok. Hal ini dilakukan agar pembaca mengenal atau tahu jenis yang lengkap dari wayang kulit Purwa gaya Surakarta meskipun hanya beberapa foto yang dapat mewakili. Selain itu dalam penulisan ini yang menjadi acuan pengembangan wayang adalah wayang kulit Purwa gaya Surakarta, baik yang dikreasi atau digubah bagian tertentu, tokoh tertentu hasil kreasi wayang baru, maupun wayang untuk souvenir.

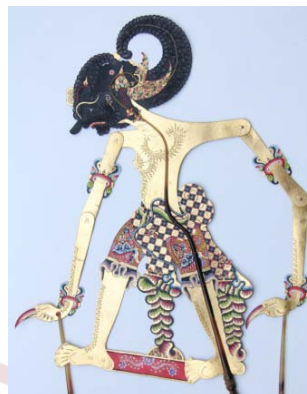
Dalam satu kotak wayang untuk dipentaskan banyak sekali tokoh-tokoh wayang kulit yang dibuat rangkap atau banyak, khususnya tokoh wayang yang memiliki banyak lakon seperti Bima, Janaka, Kresna, dsb, atau yang terkenal luas seperti wayang Punakawan, dengan sebutan *wanda* tertentu. Dalam tokoh wayang kulit yang sama kalau sebutan namanya sama maka pola (bentuk atau kontur) wayang selalu sama, bahkan ukurannyapun kebanyakan hampir sama (sedikit selisihnya) dan ciri-ciri khasnya selalu dipertahankan oleh kriyawan/perajin wayang. Dalam wayang kulit tradisi sebenarnya tidak berhenti dalam mengembangkan boneka wayang, tetap ada dalang atau banyak kriyawan kreatif yang mengembangkan karena ingin menampilkan wayang yang dapat memenuhi alur cerita dengan tokoh yang dipandang lebih tepat atau ingin membuat wayang yang agak berbeda dengan biasanya.

Kreatifitas hasil karya wayang kulit purwa yang dikembangkan kebanyakan masih terdapat ciri-ciri yang masih sama, sedangkan bagian yang tidak sama persis adalah motif tatahannya, dan warna sunggingan gradasi pada busana atau perhiasannya. Dalam mengembangkan wayang kulit tradisi gaya Surakarta yang masih terjaga atau kebanyakan sama adalah: (1) pola bentuk tepi atau kontur wayang, hal ini karena pada umumnya perajin menggunakan pola dengan cara *mbabon* (meniru secara tepat dengan cara wayang asli diletakkan diatas kulit perkamen, kemudian dicorek mengikuti bentuk tepi dan lubang tatahan yang pokok; (2) warna badan, kaki, tangan dengan warna prada/brom emas; (3) warna muka, untuk tokoh wayang bersifat baik mukanya hitam atau kuning emas, dan tokoh wayang jahat biasanya merah muda; (4) gradasi (*sorotan*) berupa warna primer merah, hijau, atau biru dengan campuran putih atau kuning dengan cara dibuat warna bertingkat, yang diterapkan pada busana atau perhiasan wayang. Selain itu ada sunggingan yang dalam satu motif hias terdapat dua pasangan warna yaitu gradasi hijau + kuning dengan putih + merah, dan pasangan gradasi merah, oranye + kuning dengan putih + biru.

Jenis boneka wayang kulit purwa gaya Surakarta untuk pentas atau dalam satu kotak wayang terdapat kurang lebih 300-an wayang. Beberapa contoh wayang kulit Purwa gaya Surakarta dari 15 jenis kelompok yang dibedakan berdasarkan unsur bentuk dan busana yang umumnya terdapat ciri khas dan perbedaan yang penting, dapat ditampilkan sebagai berikut:



1) Wyg. jubahan: Bayu & Manumayasa



2) Wyg. jangkahan: Bima & Kartamarma



3) Wyg. rapekan: Sengkuni & Udawa



4) Wyg. bokongan: Kresna & Permadi



5) Wyg. raksasa: Bragalba & Kumbakarna



6) Wyg. rewanda: Anoman & Sugriwa



**Gbr. 4. Aneka Tokoh Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta**  
(1 s.d 6: Scan dari buku, Agus Ahmadi, 2014: 217-232)





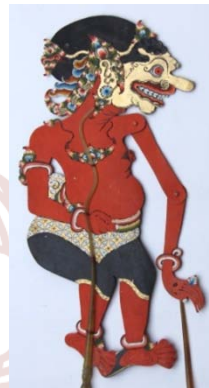
7) Wy. putren: Mustakaweni &amp; Sinta



8) Wyg. dagelan: Semar &amp; Buta Terong



9) Wy. pola khusus: Rm Bargawa &amp; Btr. Guru



10) Wy. setanan: Sukrasana &amp; Jarameya



11) Wy. Gunungan: Gapuran &amp; baliknya



12) Wyg. titihan: Kereta Kencana



13) Wy. kewanan: Naga



14) Wyg. Rampogan Jawa



15) Wy. gamanan: Panah, Keris.

### Gbr. 5. Aneka Tokoh/Bentuk Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta

(7 s.d 15: Scan dari buku, Agus Ahmadi, 2014: 233-256)

Gambar wayang kulit purwa gaya Surakarta di atas sebagian besar merupakan foto dari koleksi wayang di Jurusan Pedalangan, ISI Surakarta. Wayang kulit purwa gaya Surakarta ini dan gaya lainnya adalah jenis penggambaran tokoh wayang yang terdapat dalam kisah Mahabarata dan Ramayana. Mahabarata merupakan kisah utama dari tokoh-tokoh Kerajaan Pandawa dan Astina. Meskipun bersaudara, Raja Astina dan adik-adiknya selalu mencelakakan orang Pandawa dan merebut wilayah Negara yang bukan haknya, yang akhirnya jadi Perang Baratayuda yang dimenangkan Pandawa. Sedang Ramayana mengisahkan Prabu Rama, Lesmana dan Sinta dengan tokoh jahat Dasamuka raja Astina. Sinta diculik Dasamuka dan tokoh yang membebaskannya Sinta adalah Anoman (kera putih).

Berdasarkan bentuk dan busana tokoh wayang gaya Surakarta dapat dijelaskan secara singkat yaitu: (1) Wayang jubahan yaitu wayang berbaju jubah (seperti busana ulama Islam atau busana Arab) biasanya tokoh dewa atau resi. (2) Wayang jangkahan, ciri khasnya yaitu langkah kakinya (*jangkah*) berjarak yang cukup lebar, jenis ini tokohnya paling banyak. (3) Wayang Rapekan cirinya terletak pada bentuk busana kain bagian bawah yang belakang agak membulat lonjong kebawah. (4) Wayang bokongan tokoh wayang berbadan ramping dan busana kain bagian bawah membulat seperti bokong. Bentuk bokongan ini sering kali ditatah rumit dan disungging aneka warna. (5) Wayang raksasa adalah wayang kulit yang umumnya bertubuh gemuk, tinggi dan besar, seringkali sebagai tokoh yang serakah dan jahat. (6) Wayang rewanda yaitu jenis wayang yang mirip kera karena ekornya namun bentuk umumnya masih stilasi manusia. (7) Wayang putren yaitu jenis wayang kulit putri, ukuran wayangnya kecil, rambutnya panjang atau ikal, dan kain jaritnya bagian bawah memanjang ke belakang. (8) Wayang punakawan artinya wayang sebagai teman / *abdi* yang setia dan baik bentuknya lucu-lucu sehingga disebut juga wayang dagelan. Jenis wayang punakawan ada 5 yaitu tokoh lucu sebagai: abdi satria tokoh baik, abdi dalem di kaputren, teman wayang raksasa, dagelan dewa dan dagelan di padepokan (cantrik). (9) Wayang pola khusus yaitu bentuk dan busananya berciri khusus dan biasanya hanya satu tokoh atau tidak ada tokoh yang cenderung mirip dengan wayang tersebut. (10) Wayang setanan adalah jenis wayang makhluk halus, setan atau hantu, bentuknya aneh-aneh, dan busananya sangat sederhana. (11) Wayang gunung atau kayon jenisnya ada Gunung Gapuran (berciri gapura) dan Gunung Blumbangan berciri ada kolam

airnya. Motif hias didalam wayang Gunungan banyak diantaranya pohon besar, aneka hewan terbang dan binatang darat, kala / banaspati dan bentuk sayap. (12) Wayang titihan yaitu jenis wayang untuk kendaraan yang pada jaman dahulu dinaiki, contohnya: kereta kencana, kuda, gajah, jatayu/garuda. (13) Wayang kewanan adalah wayang bentuk stilasi binatang di hutan, binatang darat maupun binatang yang hidup di air. (14) Wayang Rampogan disebut juga wayang: Barisan atau Ampyak adalah jenis wayang menggam-barkan barisan atau pasukan orang banyak/prajurit kerajaan yang siap berperang. Biasanya digambarkan pasukan naik kuda, pasukan bertameng, meriam, umbul-umbul dan dikelilingi banyak tumbak. (15) Aneka wayang gamanan merupakan wayang stilasi bentuk-bentuk senjata yang digunakan oleh tokoh wayang purwa waktu berperang, biasanya bentuk dan ukurannya kecil-kecil. Contoh wayang gamanan: trisula, candrasa, keris, cakra dan senjata sarotama. Dalam buku-buku yang membahas wayang kebanyakan yang ditampilkan adalah wayang stilasi manusia yang bentuknya satu tokoh (yaitu jenis bentuk wayang 1 s.d 9) dan gunungan wayang. Sedangkan bentuk wayang titihan/kereta, rampogan, kewanan dan gamanan jarang yang menampilkan atau membahasnya dalam buku.



Gbr. 6. Pergelaran Wayang Kulit Purwa, gaya Surakarta.

Dalam pertunjukan/pentas wayang kulit Purwa ini tampak depan yang terlihat jelas adalah warna sunggingannya. Dari belakang *kelir* (layar kain putih) yang terlihat adalah bayangan boneka wayang yang indah karena adanya tatahannya yang tersorot lampu. Tempat dimainkannya wayang dibatasi Gunungan/Kayon.  
(Scan dari Katalog Musium Wayang, di DKI Jakarta)



### **b. Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta**

Wayang kulit purwa gaya Yogyakarta untuk tokoh-tokoh stilasi manusia sebagian besar memiliki kemiripan bentuk dengan wayang kulit gaya Surakarta. Sering kali untuk tokoh wayang yang terkenal terdapat ciri-ciri yang sama apabila dibandingkan dengan tokoh sejenis dari wayang kulit purwa gaya Surakarta, namun terdapat ciri-ciri khusus yang beda. Ciri pada umumnya wayang gaya Yogyakarta lebih gemuk, dan sunggingan pada busana wayangnya lebih sederhana, untuk wayang purwa Surakarta penerapan warna sungging lebih beragam atau meriah. Tokoh wayang kulit purwa Yogyakarta badan, kaki, tangannya pada umumnya juga diwarnai prada atau brom kuning emas. Muka wayang untuk tokoh baik biasanya hitam, kuning emas, dan tokoh jahat biasanya merah muda. Wayang putren dari gaya Yogyakarta berciri khas kain jarit bagian muka menonjol ke arah depan dan ke bawah, sedangkan wayang putren gaya Surakarta kain jarit bagian bawah menjulur ke belakang. Untuk jumlah jenis tokoh/bentuk wayang kulit purwa gaya Yogyakarta bila dikelompokkan juga terdapat 15 kelompok seperti jenis wayang kulit purwa gaya Surakarta. Cerita wayang kulit purwa Gaya Yogyakarta adalah Ramayana dan Mahabarata.



1) Kresna



2) Banowati





3) Werkudara



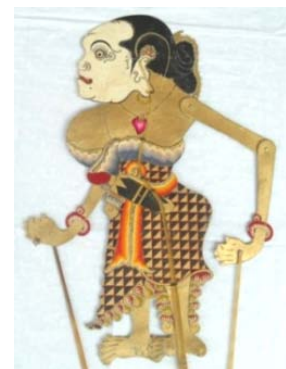
4) Kumbakarna



5) Semar



6) Buta Terong



7) Limbuk.

**Gbr. 7. Beberapa Bentuk Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta**  
(1-7 Wayang koleksi Kraton Yogyakarta, foto: Sutriyanto).

Berdasar beberapa contoh wayang kulit di atas, bentuk pola / kontur tepi dari bentuk wayang gaya Yogyakarta terdapat sedikit perbedaan bentuknya, namun tetap memiliki bentuk dasar yang sama dengan wayang kulit purwa gaya Surakarta. Untuk penyanggitan badan, tangan dan kaki wayang gaya Yogyakarta kebanyakan diwarnai dengan sungging prada atau dibrom warna emas. Sedang muka wayang sebagian besar diwarnai kuning emas, hitam, putih, dan ada yang merah muda dan biru muda. Warna sunggingan diterapkan untuk menghias busana, perhiasan atau atribut wayang, warnanya tidak menyolok, harmonis, dan disungging teknik gradasi.

### c. Wayang Kulit Purwa Gaya Jawa Timuran

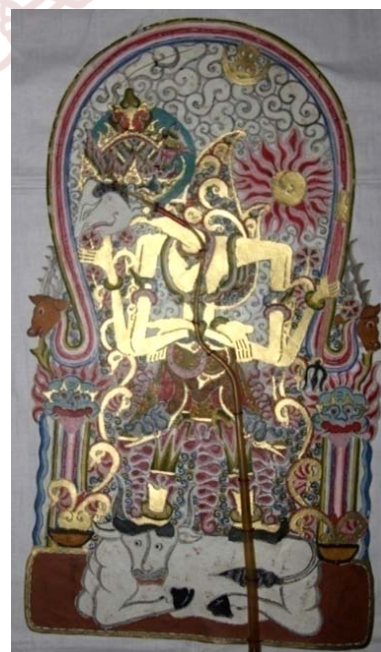
Yang dimaksudkan wayang kulit Purwa gaya Jawa Timuran adalah jenis wayang kulit yang ceritanya kisah Ramayana dan Mahabharata, yang terdapat atau berkembang di wilayah propinsi Jawa Timur. Wayang gaya Surakarta baik boneka wayangnya dan pedalangannya juga berkembang luas di Jawa Timur, khususnya di wilayah Madiun, Nganjuk, Mojokerta dan Surabaya.

Wilayah pedalangan Jawa Timuran terhitung masih luas. Secara kasar dapat ditarik batas wilayahnya dimulai dari Babat keselatan sampai Jombang, terus sampai Kandhanganpare – Malang – Tosari, Prabalingga – Pasuruan – Gempol – Sidoarjo – Surabaya – Gresik – selanjutnya sampai Brondong, kembali lagi sampai Babat. Seni pedalangan Jawa Timuran adalah kesenian rakyat, milik rakyat, timbulnya juga dari keahlian dan digemari rakyat (Sunarto Timur, 1988: 19).

Bentuk aneka boneka wayang kulit gaya Jawa Timuran yang merupakan koleksi Jurusan Pedalangan ISI Surakarta, banyak yang mirip dengan wayang kulit Purwa gaya Surakarta, dan sebagian lagi berbeda atau telah dikembangkan dalam bentuk, pola hias dan sungginganya. Kabupaten atau kota madya di Jawa Timur itu banyak, sehingga apabila nantinya diteliti secara cermat diantara gaya wayang di Jawa Timur akan terdapat bentuk yang berbeda-beda. Berikut ini dilaporkan beberapa tokoh dan jenis wayang kulit purwa gaya Jawa Timuran.



1) Dewa Bayu



2) Bathara Guru





3) Resi Anoman

4) Resi Abiyasa



5) Janaka



6) Werkudara



7) Indrajit

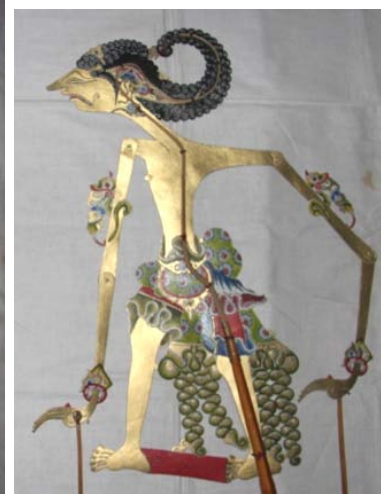


8) Baladewa



9) Kresna

10) Puntadewa



11) Wisanggeni

**Gbr. 8. Beberapa Bentuk Wayang Kulit Purwa Gaya Jawa Timuran**  
(Gbr. 1-11: Wayang Koleksi Jurusan Pedalangan, ISI Surakarta)



12) Kumbakarna



13) Anoman



14) Subali



15) Srikandi

16) Siti Sundari



17) Semar



18) Mahesasura



19) Gunungan Gapuran gaya Jatim dan sebaliknya



**Gbr. 9. Beberapa Bentuk Wayang Kulit Purwa Gaya Jawa Timuran**  
 (Gbr. 12-19: Wayang kulit Koleksi Jurusan Pedalangan, ISI Surakarta)



Wayang kulit gaya Jawa Timuran dengan bentuk wayang Jubahan, untuk pola dari garis tepi wayangnya masih terlihat ada kemiripan, namun juga ada perbedaan pada bagian tertentu dengan wayang Jubahan gaya Surakarta. Pada busana kain Dewa Bayu dan Resi Abiyasa untuk busana jubahnya diwarnai polos (coklat dan merah muda), tidak terdapat hiasan bludiran. Bentuk bagian bawah jubah Dewa Bayu cenderung lurus agak menyudut, tidak melingkar seperti wayang kulit gaya Surakarta. Pada wayang Bathara Guru yang menarik adalah lengkungan melingkar di bagian atas dengan warna pelangi yang bagian ujungnya berkepala rusa warna coklat muda, juga terdapat gambar stilasi bentuk bulan warna emas dan matahari.

Untuk wayang kulit Janaka dan Werkudara pola bentuknya banyak kemiripannya dengan gaya Surakarta. Yang beda pada Werkudara kalung dan hiasan dadanya diwarnai hitam dan tapak tangannya diwarnai merah muda. Sedang pada wayang Indrajit yang unik adalah bermata dua, dan wayang Baladewa badannya diwarnai putih merata. Secara umum wayang gaya Jawa Timuran banyak menggunakan warna gradasi putih, kuning dan hijau, terutama pada bentuk wiron kain atau dodot. Untuk wayang kulit Kumbakarna, Anoman dan Subali digambarkan bermata tampak dua.

Pada gambar/foto wayang jenis putren gaya Jawa Timuran terdapat pola dengan gaya Surakarta (Srikandi) dengan ujung *jarit* menjulur kebelakang, dan putren gaya Yogyakarta (Siti Sundari) dengan ciri kain panjang (*jarit*) ujung bagian depan lebih panjang/menjulur kedepan. Untuk Semar badannya berwarna abu-abu. Bentuk wayang Mahesasura dibuat dari penggambaran manusia raksasa berkepala lembu, bertanduk hitam, mata bulat, telinga lancip dan bertanduk hitam, serta muka, tangan dan badannya berwarna merah muda.

Yang cukup menarik dari jenis boneka wayang kulit gaya Jawa Timuran adalah Gunung/Kayon Gapuran yang memiliki ciri khas pada bentuk dua ekor naganya. Penggambaran naga simetris kiri kanan, kepala dihias dengan serbanan, lidah menjulur merah, badan melengkung kebawah terus menjulur tegak keatas. Bentuk sayap saja (tidak berkepala naga) dengan tiga sap simetris dengan warna gradasi kuning-hijau dan putih-biru. Motif yang lainnya ada kemiripan dengan Kayon Gapuran gaya Surakarta. Untuk bagian belakang gunung Kayon Gapuran dihias tiga macam, bagian atas warna lengkung gradasi kuning-oranye, penggambaran air laut gradasi putih-biru, dan yang bawah menggambarkan Banaspati hijau berambut gradasi putih-merah.

#### d) Wayang Kulit Betawi



Gbr. 10. Wayang Kulit Betawi, Kresna, Bima dan Anoman (Koleksi H. Solichin)  
(Scan, Senawangi, 2004: 25)



Gbr. 11. Wayang Kulit Gaya Yogyakarta, Kresna, Bima dan Anoman  
(Scan, Sagio dan Samsugi, 1991: 191, 201, 227).

Secara umum, dapat dikatakan bahwa Wayang Kulit Betawi menyerupai Wayang Kulit Purwa Jawa. Bedasar gambar diatas, dapat dibandingkan bahwa pola bentuk wayang kulit Betawi memiliki gaya seperti wayang gaya Yogyakarta, tetapi dengan bentuk-bentuk yang lebih sederhana, dan sunggingannya kurang halus.



Wayang Betawi kadang-kadang disebut Wayang Tambun, karena banyak dalang Wayang Betawi berasal dari daerah Tambun Bekasi. Wayang Betawi adalah seni rakyat dimana elemen improvisasi dan spontanitas memainkan peran dominan dalam setiap pertunjukannya. Sunggingan pada busana dan perhiasan wayang kulit Betawi terlihat sederhana, warnanya hanya digradasi dua atau tiga tingkatan warna. Warna gradasi sunggingan kebanyakan putih, merah muda, dan merah, dan sebagian lagi gradasi putih dan biru muda.

#### e. Wayang Kulit Palembang



Gb. 12. Wayang Kulit Palembang tokoh : Batara Guru, dan Kresna  
(Scan, Senawangi, 2004: 18)

Dari gambar wayang Palembang diatas, untuk bentuk wayang Batara Guru ada kemiripan dengan Batara Guru gaya Surakarta, dengan pola yang disederhanakan pada busana dan latar belakangnya dihias dua bentuk gunung. Baik tokoh Batara Guru dan wayang Kresna sunggingannya diwarnai secara sederhana, cenderung diwarnai rata atau tidak dibuat gradasi. Penggunaan warna dibawah kaki Batara Guru terdapat bentuk lembu, yang warnanya tidak kontras sehingga kurang kelihatan.

Tidak ada sumber otentik yang menyebutkan kapan Wayang Kulit Palembang, Sumatera Selatan awal mula diciptakan. Wayang Palembang tampaknya menyerupai

Wayang Kulit gaya Yogyakarta; namun, masih ada keraguan tentang pendapat ini. Ada kemungkinan bahwa Wayang Palembang awalnya dibawa ke Palembang oleh pendatang dari Jawa. Ada tiga jenis Wayang Palembang; yaitu, bentuk lama, bentuk campuran dan bentuk baru. Meskipun wayang lama tidak dalam kondisi sangat baik, dapat dilihat bahwa mereka dibuat oleh seorang seniman ahli dari Yogyakarta di zaman dahulu. Bentuk wayang campuran tidak dari kualitas yang sangat baik. Ada kemungkinan bahwa wayang ini telah dibuat oleh seniman atau dalang dari Palembang. Boneka baru dibuat belakangan dengan gaya Surakarta atau Yogyakarta. Cerita-cerita yang digunakan dalam pertunjukan Wayang Palembang adalah cerita dari Ramayana dan Mahabarata serta skenario cabang dengan karakteristik lokal (Senawangi. 2004: 18).

#### f. Wayang Kulit Banjar



Gbr. 13. Wayang Kulit Banjar: Bathara Guru dan Batara Kala  
(Scan, Senawangi, 2004: 17)

Wayang Banjar berada di Banjarmasin, Kalimantan Selatan, berasal dari Jawa. Hal ini dibuktikan dengan sejarah yang disebut Hikayat Banjar. Wayang Kulit Purwa dari Jawa dianggap telah memasuki Banjar selama era Majapahit di Jawa. Namun, perkembangan semacam wayang di Banjar menghadapi hambatan, di antaranya masalah bahasa. Seorang seniman bernama, Kuda dari Hulu Sungai Selatan mengubah bahasa, dan penyajian Wayang Banjar menjadi sesuai dengan budaya lokal. Akhirnya

Wayang Banjar bisa berkembang hingga hari ini. Bentuk-bentuk Wayang Banjar mirip dengan Wayang Purwa Jawa, tetapi perforasi/penatahan dan lukisan wayang agak sederhana. Motif dan dekorasi juga sangat sederhana dibandingkan dengan Wayang Kulit Purwa Jawa. Wayang ini juga lebih kecil dalam ukuran. Cerita Wayang Banjar berasal dari tiga sumber yaitu, Mahabarata, Ramayana, dan carangan atau cerita cabang yang dikembangkan dari cerita Ramayana dan Mahabarata oleh seniman kreatif (Senawangi. 2004: 17). Penyunggingan pada wayang kulit Banjar ini terlihat sederhana umumnya menggunakan warna rata: coklat, merah, jambon, kuning, hitam, biru tua, dan biru muda. Hasil pewarnaannya cenderung rata, dan tidak digradasi.



Gbr. 14. Contoh boneka wayang kulit Banjar  
(Scan dari Katalog Musium Wayang, di DKI Jakarta)

Wayang Banjar ini diperkirakan dari zaman kesultanan Demak pada abad ke-16 Masehi. Wayang Banjar dikenal oleh suku Banjar, di daerah Kalimantan Selatan, Tengah, dan Timur. Bentuk wayang kulit ini tidak jauh berbeda dengan wayang kulit Purwa, hanya kulitnya dari kulit lembu (sapi) dan pewarnaannya dari cat minyak / kayu, seperti misalnya cat Glotek sebagai bahan pewarna yang utama. Tangkai dari wayang ini terbuat dari bambu.

### 3. Kreasi Kriya Kulit Pengembangan dari Unsur Wayang

Dalam praktek pembuatan wayang kulit melalui proses kerja yaitu: *mbabon* atau membuat pola, membuat sketsa/pola kreasi wayang, penatahan wayang, penyunggingan wayang serta penggapitan wayang. Praktek pembuatan wayang tersebut merupakan kegiatan yang berurutan dan tidak bisa dilakukan terbalik. Kreasi kriya kulit dimaksudkan adalah suatu hasil ciptaan, perwujudan yang kreatif, penuh daya cipta dan indah yang berupa karya hasil kerajinan / ketrampilan tangan dengan menggunakan bahan utama kulit perkamen (kulit sapi atau kerbau yang telah diolah dengan dihilangkan bulunya dan dikeringkan).

Pengembangan wayang kulit adalah suatu usaha untuk mencipta, membuat atau berkarya wayang yang berbeda, wayang kulit sebagai sumber acuannya dirubah, atau ditambah. Pengembangan wayang kulit purwa pada umumnya dikembangkan pada salah satu atau beberapa unsurnya. Dalam berkarya pengembangan kriya wayang dapat dilakukan diantaranya pada unsur bahan, teknik atau proses pengerjaannya, unsur bentuk atau ragam hias dalam wayang. Dalam pengembangan bahan wayang dalam uraian ini telah ditentukan yaitu wayang dari kulit perkamen, sehingga wayang yang dibuat dari selain bahan kulit tidak dijelaskan lebih lanjut. Perihal kreasi pengembangan wayang kulit berdasar teknik dan perwujudan karya kriya wayang kulit dapat dibedakan empat macam yaitu: (a) Pengembangan Unsur Sketsa atau Pola Wayang Kulit, (b) Karya Kriya Kulit Pengembangan Unsur Tatahan Wayang, (c) Kreasi Pengembangan Unsur Sunggingan Wayang, dan (d) Pengembangan Unsur Hiasan Wayang Kulit Untuk Kostum Wayang Orang (*Wong*).

#### a. Pengembangan Unsur Sketsa atau Pola Wayang Kulit

Pengembangan unsur sketsa adalah suatu usaha penuangan gagasan, untuk merubah, memperbarui atau berkreasi figur baru dalam penciptaan wayang kulit, yang dilakukan pada waktu awal penciptaan wayang kulit. Beberapa cara untuk pembuatan pola awal dalam proses perwujudan wayang dapat dibedakan dengan cara: *mbabon*, foto copy atau melalui gambar sketsa. Dalam usaha industri kerajinan/kriya kulit untuk pembuatan wayang yang dilakukan oleh perajin wayang kulit, khususnya di Surakarta pada umumnya dengan cara *mbabon* (meniru wayang jadi). Caranya yaitu meletakkan wayang kulit purwa yang telah jadi, diatas kulit perkamen (*mentah*)

kemudian bagian tepi bentuk wayang dan motif hiasan dalam wayang ditiru, dengan mencorek kulit perkamen menggunakan uncek atau jarum besar (*dom kasur*) sehingga membekas pada kulit. Perajin wayang kulit jarang menggambar lebih dulu pola tatahannya pada kertas, atau merancang bentuk dan motif tatahannya. Perajin wayang dalam menatah kulit sudah hafal dan trampil dalam membuat motif tatahan wayang, dan biasanya tidak dirubah atau taat terhadap pola corekan, atau tatahan dari wayang yang ditiru. Sehingga hasil karya wayangnya cenderung selalu sama, mentradisi dalam waktu yang lama. Apabila tidak meniru wayang jadi, maka perajin itu menyimpan pola wayang pada kertas gambar, berdasar pola wayang kulit yang ditiru atau yang telah dibuat. Sehingga perajin wayang biasanya sedikit atau tidak memiliki koleksi wayang jadi, tapi punya banyak pola-pola gambar wayang.

Pembuatan pola wayang juga dapat dilakukan dengan cara: gambar atau foto wayang yang dipilih dibesarkan dengan cara difoto copy perbesar, dengan acuan sama atau sedikit berbeda dengan ukuran wayang asli untuk kebutuhan pentas. Hal ini dilakukan bila tidak memiliki contoh/pola wayang asli. Dalam perkuliahan Kriya Kulit I yang salah satu tugasnya mempraktekkan pembuatan wayang kulit Purwa, mahasiswa pada umumnya memperbesar gambar wayang dengan di copy. Sedangkan pada matakuliah Kriya Kulit II mahasiswa dilatih membuat wayang kreatif dengan cara mengembangkan wayang kulit purwa yang telah memiliki bentuk baku, atau berkreasi wayang baru yang digambar melalui sketsa, selanjutnya disempurnakan menjadi pola wayang dengan ukuran sekala 1:1.

Gambar sketsa sangat penting dilakukan dalam pembuatan wayang inovasi pengembangan bentuk wayang, maupun pembuatan kreasi wayang baru. Dalam proses pembuatan wayang kulit juga wayang kreasi baru sering kali tidak dibuat oleh seorang saja, tetapi bila dicermati merupakan pekerjaan oleh banyak orang sesuai dengan profesi atau keahliannya. Pengolahan kulit sapi menjadi kulit perkamen dikerjakan oleh orang yang ahli mengerok bulu kulit, membelah kulit dengan mesin dan mengeringkannya. Mengembangkan atau berkreasi wayang baru diawali oleh kriyawan wayang, terlatih dalam menggambar sketsa dan membuat pola bentuk wayang yang diinginkan. Penatahan juga dilakukan oleh perajin penatah wayang, begitu pula penyunggingannya seringkali juga dilakukan oleh yang bukan penatahnya. Pembuatan gapit wayang biasanya dari bahan tanduk kerbau dibuat oleh perajin gapit tanduk, di



Desa Kuwel, Kec. Dlanggu, Klaten. Adapun kreasi atau pengembangan unsur sketsa, pola bentuk wayang ataupun rancangan motif tatahannya dapat dilaporkan dengan aneka gambar sebagai berikut.



Gbr. 15: Salah satu contoh gambar pola tokoh wayang Batara Kamajaya.

Gambar Batara atau Dewa Kamajaya sebelah kiri merupakan gambar wayang gaya Surakarta. Jenis gambar serupa ini, dengan tokoh wayang kulit yang beragam merupakan gambar wayang yang banyak beredar dalam berbagai buku yang membahas wayang kulit purwa. Pola wayang sejenis ini tidak diketahui siapa yang pertama kali menggambarinya, juga tahun berapa penggambarannya. Jenis pola wayang ini yang lestari turun-temurun atau menjadi acuan pokok adalah kesamaan bentuk, busana dan perhiasan wayang yang menjadi ciri khasnya. Sedangkan gambar sebelah kanan adalah gambar pola tatahan Batara Kamajaya. Model penggambaran pola atau rancangan tatahan sejenis ini tidak ditemui pada pengerjaan wayang oleh perajin yang trampil. Penggambaran pola tatahan ini setelah diperbesar dengan dicopy, selanjutnya sebagai acuan dalam penatahan wayang kulit, yang sangat membantu kelancaran mahasiswa yang baru awal berlatih menatah dalam pembuatan wayang kulit purwa.





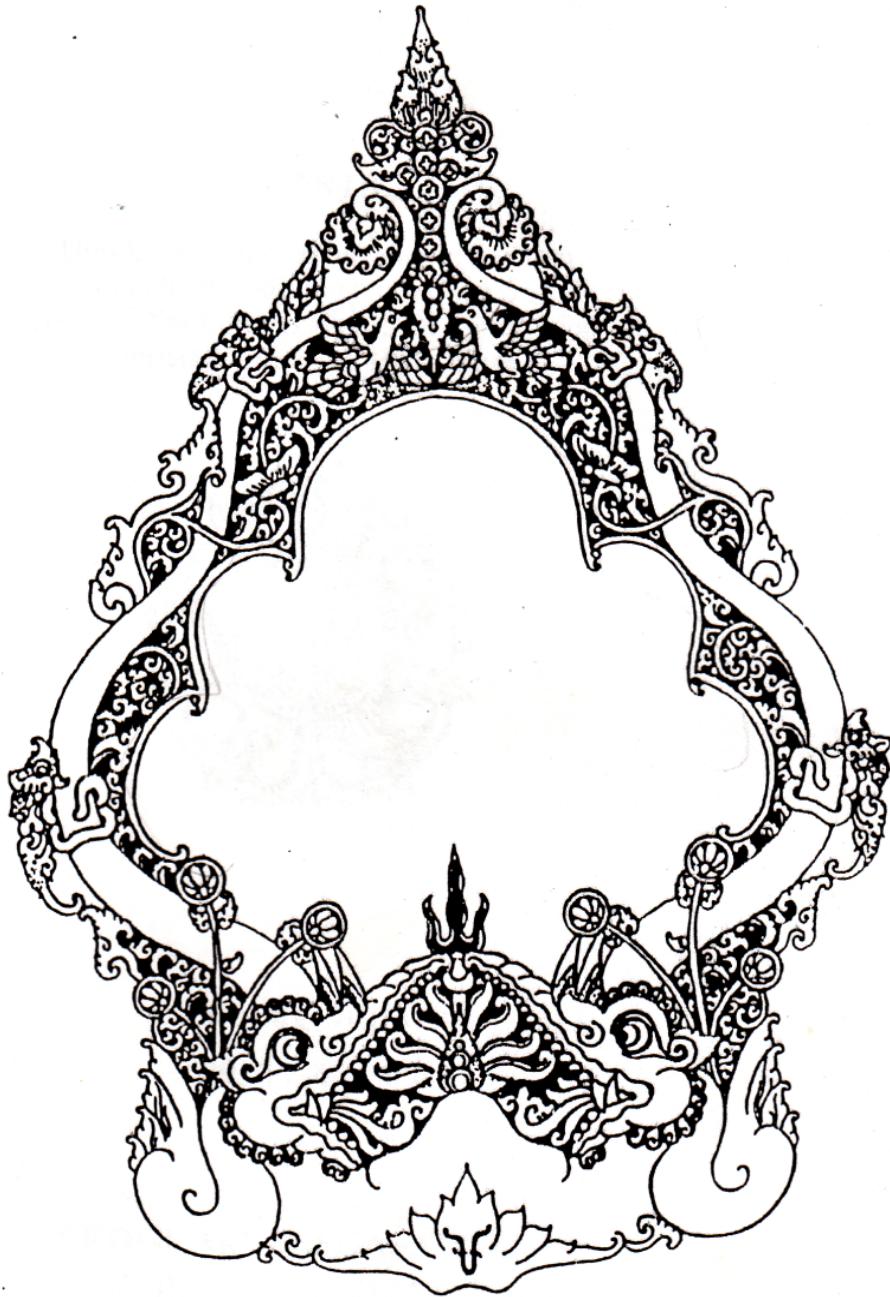
Gbr. 16. Pola wayang “Kyai Mendhung Bintaramanik”. Batara Guru wanda *Mendhung* tipe figure wayang baru, karya Bambang Suwarno. Bertema “*Sastrajendra Hayuningrat Pangruwating Diyu*” (Sabda raja alam yang menjadikan yang jelek menjadi baik, yang jahat menjadi sadar dan bertobat).  
(Scan, Bambang Suwarno, TESIS, 1999: iv)



Gbr.17. Hasil penatahan dari Pola wayang “Kyai Mendhung Bintaramanik”.  
(Scan dari sampul belakang Jurnal Seni “LANGO” Taman Budaya, Jateng, Okt. 2009).

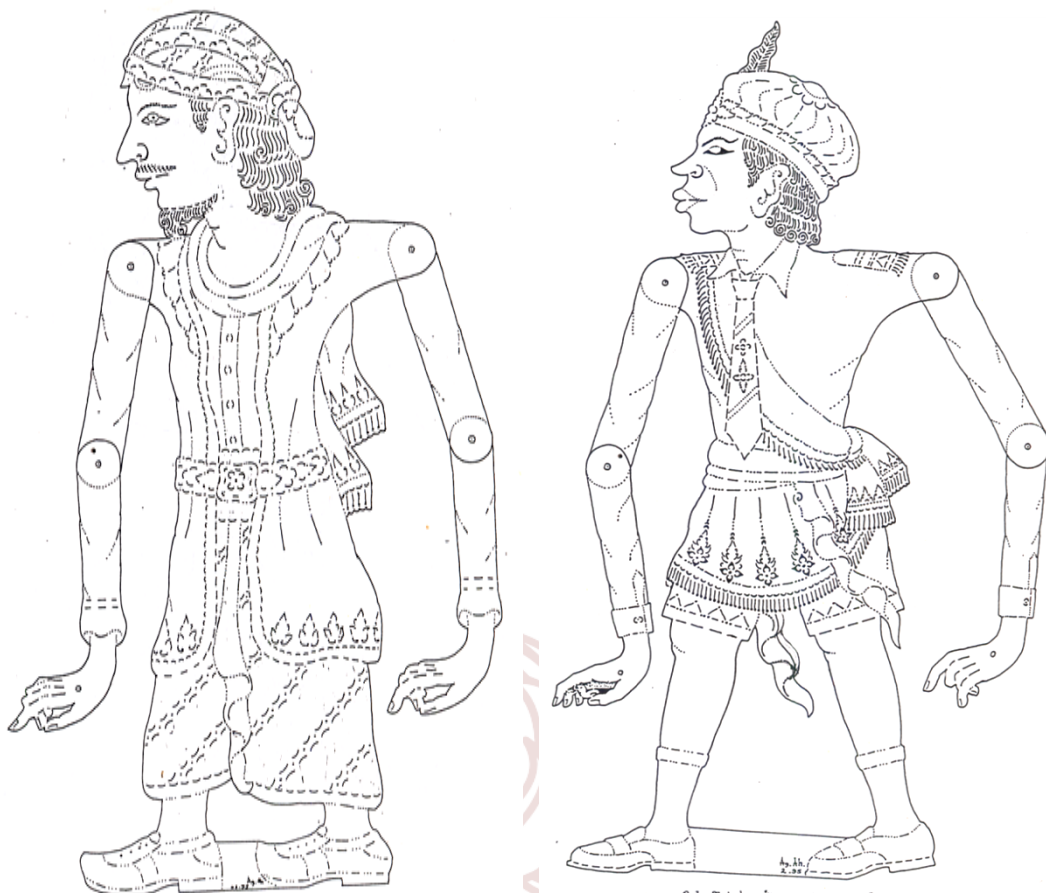
Sebagai dalang, seniman, atau kriyawan wayang kulit terkenal, pada umumnya memiliki keahlian mengembangkan wayang kulit Purwa, atau membuat figur tokoh wayang baru yang berupa gambar sketsa atau gambar polanya. Membuat hasil tatahan yang bagus, rumit, ajeg, rapi, bersih memang sulit, sehingga sudah wajar bila berkarya

wayang kulit yang berkualitas memerlukan tenaga ahli penatah wayang maupun penyungging wayang kuli Purwa yang telah berpengalaman lama. Memang kerjasama keahlian dibidang kriya wayang sangat diperlukan, karena perajin tatah/sungging biasanya tidak memiliki kecerdasan mencipta wayang baru, atau terkadang takut merubah wayang yang telah dianggap baku, dalam pedalangannya.

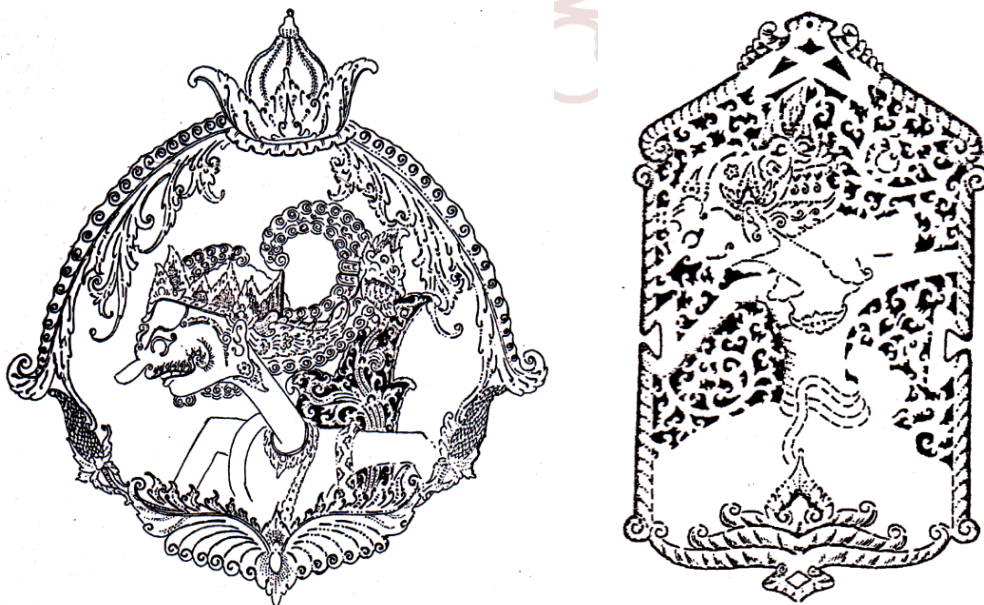


Gbr. 18. Pola bentuk “**Kayon Klowong**” karya Bambang Suwarno th.1986, pertama kali dipergunakan untukj mendukung lakon *Ramabargawa* penyajian pedalangan Trisno Santosa (Scan, Bambang Suwarno, TESIS, 1999: 38).





Gbr. 19. Pola figur dan tatahan **“Brahmana Dibya”** dan **“Manusia Gagah Tenang”** karya Agus Ahmadi tahun 1995, Sumber acuan: figur dan busana adat, tari dari Magelang, tatahannya mengembangkan tatahan wayang Purwa (tinggi asli 46 cm).



Gbr. 20. Dua bentuk sketsa/pola dengan motif tatahannya untuk mascot, yang mengembangkan motif wayang Gatutkaca dan Bima bagian atas dan diperkecil.

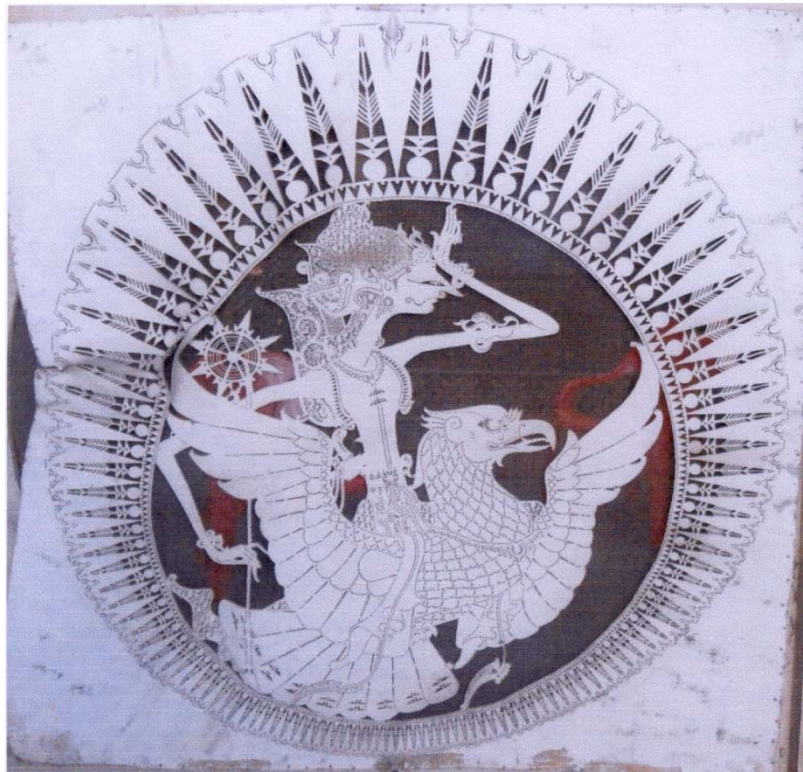


Gbr. 21. Desain Kipas dengan menerapkan motif dasar tatahan wayang Purwa. Bahan kulit perkamen, dengan pegangan dari kayu.



Gbr. 22. Pola bentuk wayang untuk Hiasan Dinding “*Kumbakarna Gugur*”  
Bentuk pola ini cocok untuk desain wayang hias yang menerapkan sunggingan.





Gbr. 23. Pola / desain kriya hias kreasi baru untuk tatah sungging gaya “*Wayang Ukur*”, karya Sukasman, Yogyakarta.

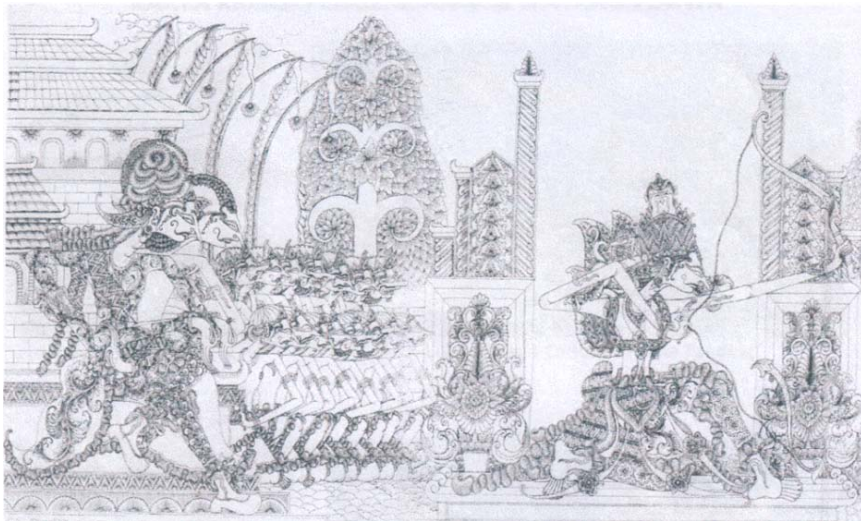


Gbr. 24. Sket / pola untuk hiasan dinding “*Anoman Duta*”, dengan tokoh wayang: Anoman, Sintan dan Dasamuka. Figur wayangnya adalah pengembangan bentuk wayang kulit digabung dengan gaya wayang orang, oleh Agus Ahmadi, 1996.





Gbr. 25. Dua sketsa pengembangan figur wayang purwa cerita Ramayana.



Gbr. 26. Pola wayang Ramayana "***Sayembara Mantili***" penyempurnaan dari gambar sketsa, sebagai acuan dalam penyunggingan.



Gbr. 27. Pola wayang Ramayana "***Penculikan Sinta***" penyempurnaan dari gambar sketsa, dengan figur: wayang Jatayu, Dasamuka dan Sinta. (Gambar 25, 26, 27 karya M. Cholim Purnawan, Tugas Akhir 2014).



Gbr. 28. Pola untuk sungging wayang "*Doa Dewi Sri dan Sadana*" yang digambar dengan Drawing Pen hitam, pada kertas Kalkir berukuran 70 x 50 cm.  
Karya Agus Ahmadi, tahun 2013.

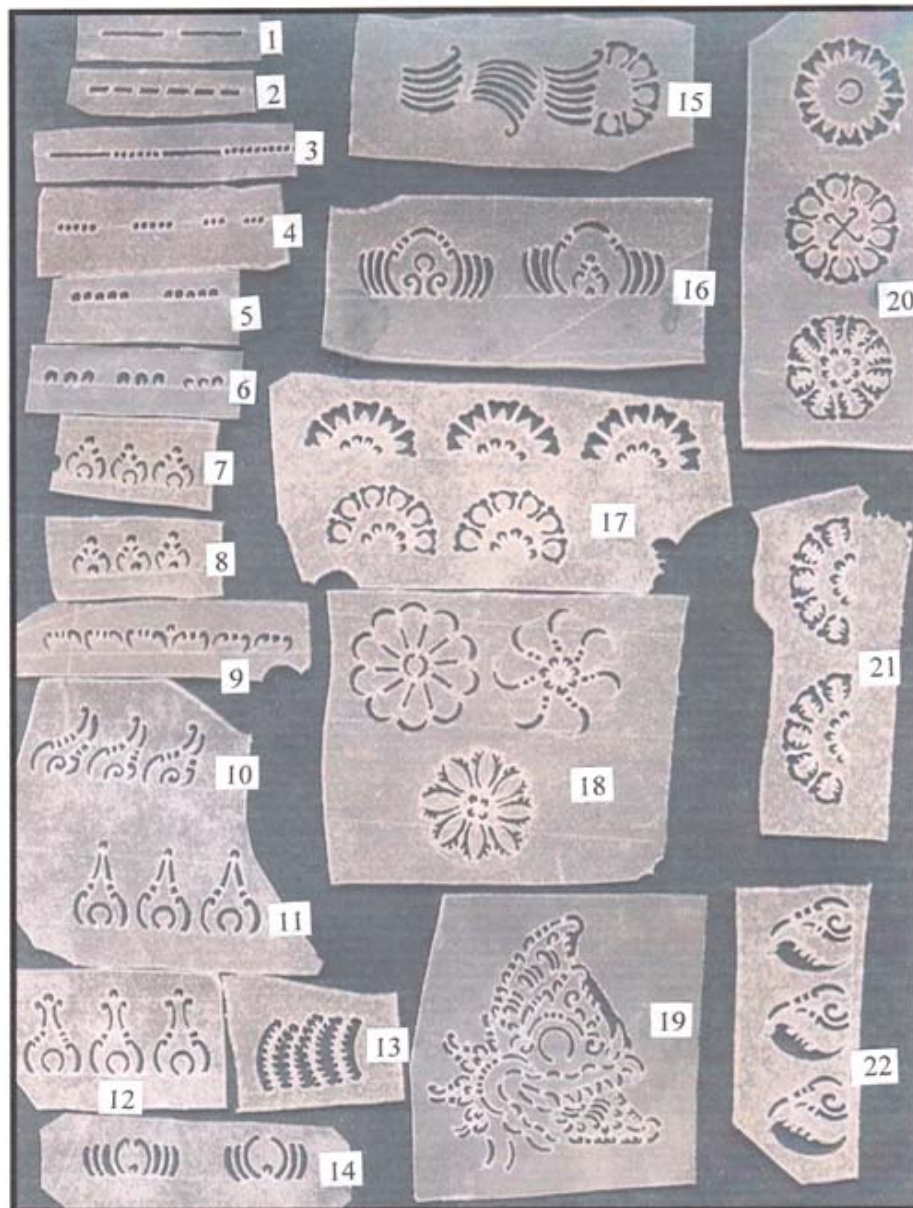


Gbr. 29. Raja Duryudana dan Anoman yang merupakan kreasi pengembangan pola motif wayang purwa sebagai desain yang akan diterapkan untuk motif hias batik (Sri Sudewi Samsi, 2007: 456 dan 437).



## b. Karya Kriya Kulit Pengembangan Unsur Tatahan Wayang

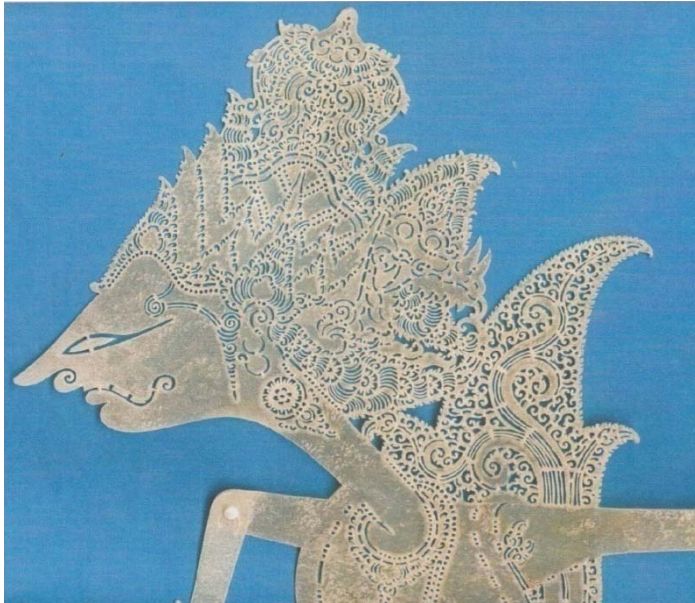
### 1) Contoh Tatahan Tradisi Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta



Gbr. 30. Contoh penerapan ragam “*Motif Dasar Tatahan wayang kulit Purwa gaya Surakarta*” pada kulit Perkamen atau kulit Split, yang ditatah oleh Bp. Saimono. Nama-nama motif dasar tatahan pada gambar di atas adalah:

- |                    |                     |                          |
|--------------------|---------------------|--------------------------|
| 1. Tratasan        | 8. Sumbulan B       | 15. Kawatan dan Sruni    |
| 2. Untu Walang     | 9. Emas-emasan      | 16. Sumbulan & Kawatan   |
| 3. Lajuran         | 10. Sumbulan Miring | 17. Sruni A,B            |
| 4. Bubukan Lingkar | 11. Sumbulan Tegak  | 18. Kembang Katu A,B,C   |
| 5. Bubukan Iring   | 12. Sumbulan Manis  | 19. Garudha              |
| 6. Bubukan Manis   | 13. Rumpilan        | 20. Kembang Katu D,E,F   |
| 7. Sumbulan A      | 14. Kawatan         | 21. Sruni C              |
|                    |                     | 22. Patran (motif daun). |

Contoh “Motif Dasar Tatahan wayang kulit Purwa” yang secara umum diterapkan pada wayang kulit Purwa Gaya Surakarta ini ditampilkan agar pembaca mengetahui bahwa tatahan tradisi wayang yang dianggap baku ini juga termasuk karya kreasi pada awal penciptaannya. Ditampilkan hasil scan contoh tatahan wayang Kresna dan Bima di bawah ini agar diketahui betapa indah, rumit, rapi dan sulit tekniknya untuk dapat menatah dengan baik seperti tatahan ini, yang dapat dikatakan seni tradisi klasik.



Gbr. 31. Contoh penerapan tatahan kepala wayang Kresna pada kulit perkamen. Bentuk tutup kepala ini disebut Makuthan. Motif tatahan diwayang ini beragam antara lain: bubukan, emas-emasan, lajuran, kawatan, sruni, garuda, kembang katu, pataran, bubuk iring, dsb.

Gbr.32. Penerapan motif tatahan pada kepala wayang Gelung Minangkara (Bima). Model sumpingnya Pudak Sinumpet. Tatahan pada rambut bergelung ini disebut seritan (penatahannya harus hati-hati, dan menggunakan pahat wayang yang tepat). Bentuk coretan sebagai kumis dan rambut pada dada dengan teknik dicukit. Dalam penerapan tatahan ini cenderung sama untuk tokoh yang sama. (Gbr. 31 & 32: tatahan karya Bp. Saimono).







Gbr.33. Tatahan yang kreatif pada bagian bawah wayang, bentuk bokongan bulat, seperti: Kresna, Basudewa, Duryudana, Karna, Nakula, dsb. Model tatahan *bokongan* (pantat) ini beragam, bentuk seperti ini disebut tatahan Limar yang bentuknya rumit dan bergaris kecil-kecil. Bentuk wiron silang empat disebut manggaran dengan untaian bunga. Pada kaki terdapat gelang kaki (*kroncong*) disebut Gelang Rangkap Ngangrangan.



Gbr. 34. Contoh penerapan motif tatahan pada bagian bawah wayang jenis Jangkahan (Werkudara) disebut Kampung Kuncan (wiron) Lugas. Motif yang banyak diterapkan yaitu: lajuran, untu walang, emas-emasan, dan sumbulan sebagai bentuk garis dan batas motif sunggingan .  
(Gbr. 33 & 34: tatahan karya Bp. Saimono).

Unsur garis motif hias yang khas dalam karya boneka wayang kulit purwa adalah adanya unsur motif tatahan. Ciri khas tatahan wayang adalah bentuk motif *krawangan* (berlubang-lubang), terputus-putus dan rumit. Tatahan dalam wayang ini berfungsi sebagai pengganti bentuk garis motif, dan sebagai batas motif hias sunggingan, serta untuk menimbulkan bayangan yang indah pada kelir dan lebih menarik bayangannya bila dipandang dari belakang layar pada waktu wayang kulit purwa dipergelarkan.



Gbr. 35. Kreasi pengembangan tatahan untuk bentuk maskot, model sayap dan lingkaran. Karya ini menerapkan motif dasar tatahan wayang: bubukan, bubuk manis, sumbulan dan untu walang (lurus pendek).



Gbr. 36. Pengembangan tatahan untuk Pembatas Buku pada bahan kulit yang tipis, bagian atas dihias model kepala wayang. Karya ini menerapkan tatahan: bubukan manis, lengkung dan untu walang. Tatahan kalau sudah bagus, tidak disungging sudah menarik dan laku dipasaran.





Gbr. 37. Pengembangan motif tatahan yang diterapkan pada kulit Split untuk Souvenir (tinggi 20 cm), dengan memperkecil tokoh Wayang Bima (Bratasena), sehingga tatahannya harus disederhanakan dan diperkecil. (Karya tatahan Bp. Saimono).

## 2) Pengembangan Unsur Tatahan Pada Wayang Budha dan Sandhosa

Wayang Budha adalah jenis wayang kreasi baru yang diciptakan tahun 1978 oleh Prapto, AS Budiono dan Hajar Satoto di Surakarta. Wayang ini pertama kali ditampilkan di hadapan umum di Pusat Kesenian Jawa Tengah, di Sasanamulya, Surakarta. Cerita wayang ini diambilkan dari ajaran agama Budha. Karena kurangnya peminat, wayang Budha ini tidak lagi dipergelarkan (Ensiklopedi Wayang Indonesia, Jilid 1 (a,b), 1999: 338). Yang unik dari Wayang Budha ini adalah jenis wayang dari kulit perkamen (lembu) yang hanya menonjolkan motif tatahan. Jenis motif dasar tatahannya berbeda dengan motif tatahan wayang kulit purwa tradisi, dan hanya sedikit tatahan yang sama diantaranya motif bubukan, untu walang dan tratasan. Wayang Budha ini pada tahun 2014 masih dipamerkan di Toko Buku Gramedia, Surakarta yang sebagian fotonya dapat dilaporkan sebagai berikut:



Gbr. 38. Wayang Budha karya Hajar Satoto, Surakarta. Yang unik adalah bentuk tatahan pada wajah, tangan dan perut yang dibuat berlubang. Motif tatahannya : bubukan, tratasan (strip lurus), bunga, bentuk daun dan lubang-lubang yang pada umumnya tidak terdapat pada model tatahan wayang kulit purwa tradisi. Wayang Budha ini pada umumnya dicat satu warna rata (hitam saja) atau tidak di sunggung warna gradasi.



Gbr. 39. Wayang Budha “Kala” atau “Raksasa” karya Bambang Suwarno yang menonjolkan kreatifitas pengembangan tatahan wayang kulit, dan diwarnai merah rata. Warna merah melambangkan tokoh jahat. Adapun motif tatahannya antara lain motif: bubukan (titik berderet, titik dua-dua), strip-strip, segitiga berderet, dan bunga.



Gbr. 40. Wayang Budha karya kreatif Jrabang, Surakarta. Wayang dengan menonjolkan tatahan ini menggambarkan seorang kesatria yang diwujudkan secara realis dan sebagian digayakan. Tatahan yang menonjol adalah adanya bentuk daun gaya ukir kayu dan ukir kulit, lengkung berderet, segitiga berjajar, tatahan sumbulan, titik-titik berderet, strip-strip berderet dan motif setengah lingkaran. Tiga jenis model tatahan Wayang Budha di atas menarik untuk acuan berkarya wayang kreasi baru.



Selain wayang Budha untuk jenis wayang kulit yang menonjolkan kreasi pengembangan tatahan dalam adalah jenis Wayang Sandosa (wayang berbahasa Indonesia) dalam pertunjukannya. Wayang Sandosa adalah bentuk pakeliran baru, yang menggunakan layar lebar, dengan dalang lebih dari satu orang, dan menggunakan bahasa Indonesia sebagai pengantar dan dialognya. Dalang pada pertunjukan Wayang Sandhosa sekitar delapan orang. Semua dalang tidak bersila diam di tempat, melainkan berdiri, dan jika perlu bergerak atau pindah tempat. Pertunjukan wayang Sandosa amat mengutamakan efek bayangan, dengan memanfaatkan permainan lampu warna-warni. Dalang hanya menggerakkan peraga/boneka wayang untuk tokoh tertentu saja. Sedangkan suluknya dilakukan oleh dalang khusus. Iringan karawitan dengan gending baru dan susunan baru, tanpa menggunakan *dodogan* dan *keprakan*. Sejak tahun 1982 sampai 1998 terdapat enam naskah pakeliran wayang Sandosa. Langkanya naskah wayang ini karena kesulitan dalam menggunakan medium bahasa Indonesia sebagai medium ungkap dalam pedalangan Wayang Sandosa (Ensiklopedi Wayang Indonesia, Jilid 4 (r,s), 1999: 1138).

Koleksi peraga wayang kulit Sandosa di Jurusan Pedalangan, ISI Surakarta tercatat ada 75 buah wayang. Kreatifitas wayang Sandosa bila dibandingkan wayang kulit purwa antara lain: kebanyakan wayang Sandhosa ukurannya lebih besar, motif tatahan yang diterapkan masih banyak mengacu motif dasar tatahan wayang untuk jenis figur wayang tokoh Mahabarata. Selain itu wayang Sandosa juga menampilkan tokoh wayang kulit kreasi baru dengan lebih realis untuk tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia dan figur tokoh penjajah (Belanda), untuk wayang jenis ini dilakukan penataan dan penyunggingan. Yang lebih menarik dari wayang Sandosa adalah adanya beragam kreasi selain bentuk satu figur wayang, diantaranya kreasi: gunung wayang lebih besar, bentuk hewan, wayang rampogan (*Ampyak*) yang menggambarkan sekelompok prajurit perang (*Ampyak Prajurit Diponegoro*, Jdrl. Sudirman ditandu), ada beragam bentuk pohon, rumah, pesawat, mobil kompeni, pesawat tempur, meriam, kereta perang, kapal laut, dsb. Wayang Sandosa sebagian hanya ditatah dan diberi gapit, serta tidak disungging warna tertentu. Sebagian lagi wayang Sandosa ada yang ditatah, disungging dan digapit, diantaranya untuk bentuk pohon, ampyak/barisan prajurit dan tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan, yang model sunggingannya mayoritas diwarnai rata, dan sebagian kecil diwarnai gradasi 2 atau 3 tingkatan warna.



Gbr. 41. Jatayu / Burung, 90 x 62 cm



Gbr. 42. Kuda Lari, 86 x 54 cm



Gbr. 43. Kereta Naga, dua roda dan banyak panah, 88 x 45 cm

Ketiga gambar diatas merupakan Wayang Kulit Sandosa yang bentuknya mengacu pada hewan: burung, kuda dan Naga. Wayang ini hanya ditatah dan digapit saja. Dalam pertunjukannya yang dipentingkan bentuk bayangan yang menarik dikelir.



Gbr. 44. Ampyak Prajurit P. Diponegoro, 84 x 60 cm

(Gbr. 41 s.d 44: Wayang Sandosa koleksi jurusan Pedalangan, ISI Surakarta).





Gbr. 45. Karna, tinggi 56 cm



Gbr. 46. Duryudana, tinggi 92 cm

(Gbr. 45, 46: Wayang Sandosa koleksi Jurusan Pedalangan, ISI Surakarta).



Gbr. 47. Pola Duryudana wayang tradisi dan Duryudana Wayang Sandosa tampak bagian atas. Wayang Sandosa ukurannya lebih besar dari wayang Purwa tradisi, lebih menonjolkan kreasi tatahan. Bentuk wajah masih mirip, motif tatahan yang dirubah antara lain: tutup kepala, bentuk garuda dibuat bermata satu, kelat bahu, bentuk manggaran diganti memakai keris, dan bokongannya lonjong kebawah.



Gbr. 48. Antareja, tg 80 cm



Gbr. 49. Rama Bargawa, tg 67 cm

(Gbr. 48, 49: Wayang Sandosa koleksi Jurusan Pedalangan, ISI Surakarta).

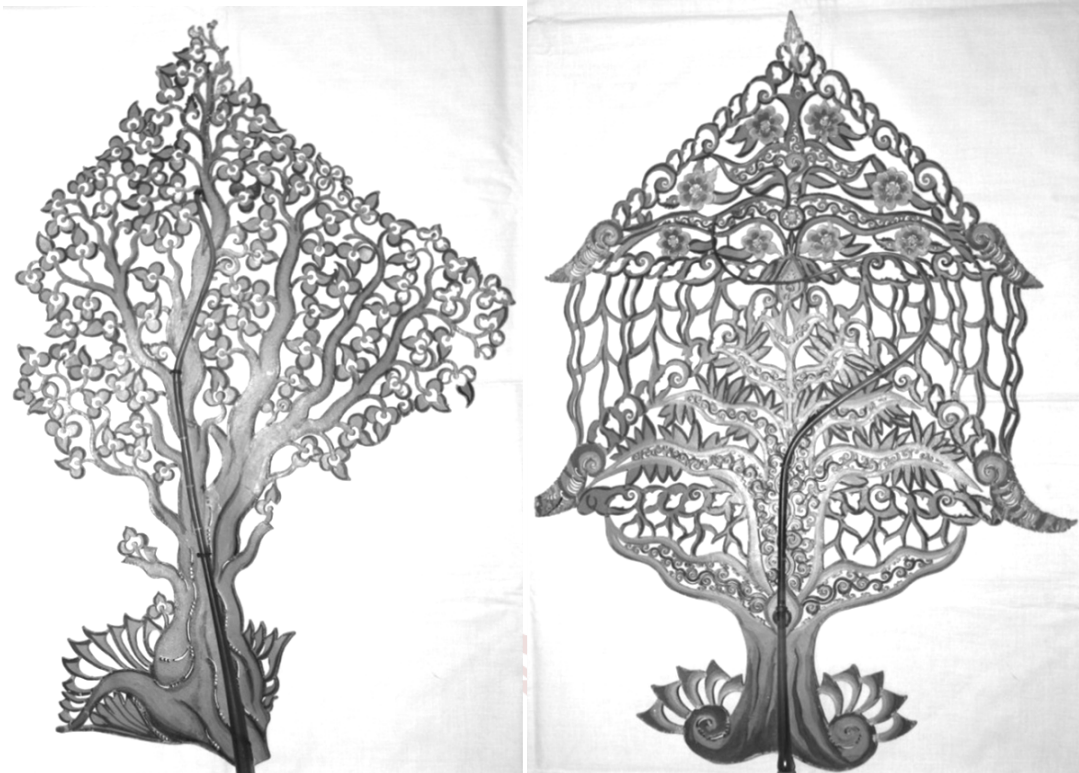


Gbr.50. Pola Antareja wayang purwa dan pengembangan motif tatahan bagian bawah wayang Sandosa, figur Antarejo. Untuk kepala wayang masih banyak kemiripan, sumpingnya dirubah menjadi sumping Pudak Sinumpat (sumping Bima). Bentuk dan isian motif tatahan pada busana bawah digubah menjadi lebih sederhana, wiron dododnya lebih menyatu dan motif hias dodot bermotif kotak-kotak

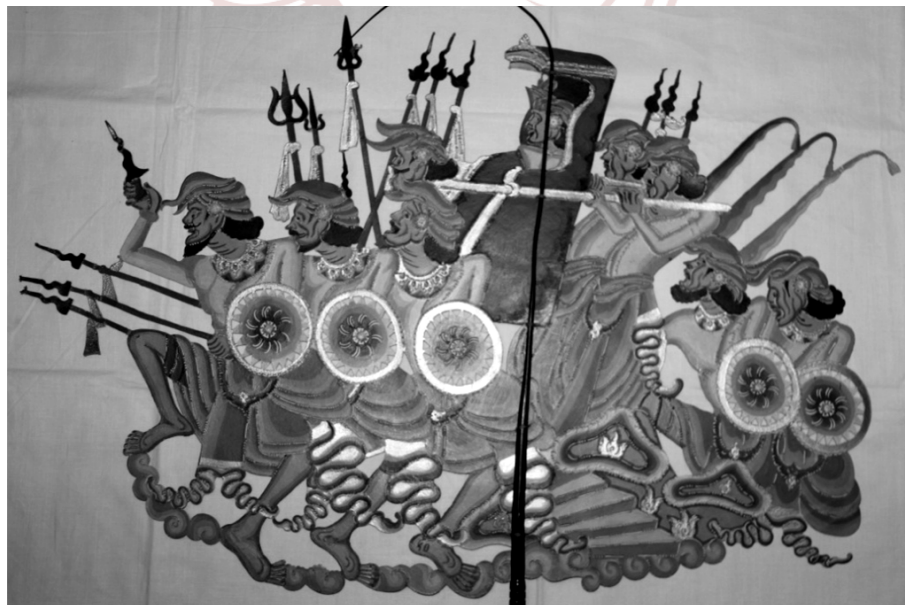




Gbr. 51. Kayon atau Gunungan wayang Sandosa **“Perjuangan”**, tinggi 74 cm. Gunungan wayang ini gagasan dan motif hias didalamnya berbeda sekali dengan Gunungan dalam wayang kulit Purwa, hanya bentuk tepinya yang masih mirip. Motif dasar tatahan wayang disini sebagian masih diterapkan, dan motif lainnya ditatah krawangan mengikuti pola rancangannya. Motif hias yang menarik adalah: dua pejuang membawa bambu runcing, lambang tugu pahlawan yang tumbuh menjadi pohon, terdapat bentuk rumah, banyak bambu runcing dan dua bendera. (Wayang Sandosa koleksi Jurusan Pedalangan, ISI Surakarta).



Gbr. 52. Dua buah pohon wayang kreasi baru, pelengkap wayang Sandosa. Jenis wayang ini terbuat dari kulit, ditatah, disungging dan digapit. Namun yang ingin ditekankan adalah wayang kreasi baru ini motif dasar tatahannya dibuat dengan motif krawangan mengikuti pola garis tepi bentuk pohon, ranting dan daun. Bentuk pohon ini yang kiri hanya berdaun saja, sedang yang kanan berdaun, berbunga dan ada stilasi sulur.



Gbr. 53. Wayang barisan kreasi baru yang mengembangkan pola wayang Rampogan dalam wayang kulit purwa, judul “Jendral Sudirman ditandu”, disekitarnya digambarkan 8 orang prajurit yang memikul, ada yang bawa tameng, tombak, Keris, dan umbul-umbul. Tatahannya diterapkan bagian tepi figur orang, dan bentuk motif hias bagian tepinya. (Gbr.52,53 koleksi Jur. Pedalangan).

### c. Kreasi Pengembangan Unsur Sunggingan Wayang

Kreasi pengembangan unsur sunggingan wayang adalah suatu karya kriya yang mengembangkan, memperbarui atau membuat berbeda dengan pewarnaan pada sungging wayang kulit purwa, khususnya wayang kulit Purwa gaya Surakarta. Dari tiga unsur dalam karya kriya wayang kulit yaitu sketsa/pola, tatahan dan sunggingan, maka yang relatif lebih mudah dikembangkan adalah menerapkan warna sunggingan wayang, dan dilapangan banyak yang melakukannya, baik perajin, mahasiswa seni rupa, kriyawan ataupun seniman lukis.

Perajin wayang kulit yang ahli nyungging lebih banyak dari yang ahli menatah atau merancang wayang kreasi baru. Hal ini berdasar pengalaman penelitian dan mengajar dalam pembuatan wayang kulit Purwa. Dari banyak wayang yang satu tokoh dalam satu gaya wayang yang sama (misalnya gaya Surakarta), terutama tokoh wayang yang memiliki banyak lakon atau digemari masyarakat, bila dicermati dalam sunggingannya cenderung ada perbedaan dalam pewarnaan busana atau kostumnya, khususnya gradasi warnanya. Namun untuk warna badan, tangan dan kaki pada kebanyakan wayang berwarna brom emas atau prada emas. Sedangkan muka wayang juga cenderung sama meskipun ada yang emas, hitam, merah muda (*jambon*) dan putih. Perajin dalam menerapkan warna muka wayang sudah memahami yang baku.

Adapun mahasiswa yang menempuh matakuliah Kriya Kulit, dalam menyungging wayang juga banyak yang lebih mampu atau berhasil dibandingkan kualitas hasil menatah wayang yang dipilihnya. Hal ini memang tingkat kesulitan menatah lebih tinggi dibanding mewarna. Hasil tatahan yang bagus antara lain dipengaruhi: (1) Tatah wayang yang harus tajam, lengkap dan ujung mata tatahnya berbentuk bagus; (2) Ketepatan dalam menerapkan penatahan dan ukuran atau lubang tatahan yang rapi, sama dan konstan (*ajeg*) untuk lubang-lubang atau garis tatahan yang berderet; (3) Pada umumnya mahasiswa baru mengenal teknik menatah wayang. Sedangkan menyungging atau menerapkan warna untuk mahasiswa telah mengenal dan pernah mempraktekkan mewarna sebelumnya. Teknik menyungging secara umum mudah dipelajari dan semua mahasiswa pernah menerapkan warna. Penerapan sungging wayang sangat luas media yang dapat digunakan. Ciri-ciri khas dalam hasil sunggingan wayang kulit Purwa adalah: pewarnaan pada busana dan perhiasan yang digradasi; Penggunaan warna rata pada muka dengan warna baku dan badan wayang



pada umumnya dengan warna kuning emas. Diatas gradasi warna sunggingan untuk bagian tertentu diberi *cawen* (garis-garis kecil hitam) dan *drenjeman* titik hitam atau warna tua yang berfungsi untuk menyatukan warna yang kontras.



Gbr. 54. Bathara Kamajaya, termasuk tokoh wayang Dewa / Jubahan. Tokoh ini selain banyak dibuat untuk souvenir sering digunakan sebagai hiasan undangan perkawinan yang didampingi Bathari Ratih. Jenis wayang ini seringkali sunggingan pada jubah, selendang dan motif hias pada dodotnya tidak sama. Namun pola figur wayang dipertahankan, khususnya untuk wayang pentas.



Nyai Melok

Nyai Moblong

Gbr.55. Wayang Panakawan (Petruk, Bagong) berbusana wanita (*dandan wedok*), wayang kreasi pengembangan untuk menyesuaikan lakon/ceritera, dipentaskan dalam lakon Endang Werdiningsih. Wayang ini yang dikreasi baru yaitu busana yang dikenakan yang biasanya laki-laki dibuat berbusana wanita. Baik bentuk tatahan dan sunggingannya dikembangkan (Wayang kreasi Ki Bambang Suwarno, Surakarta).

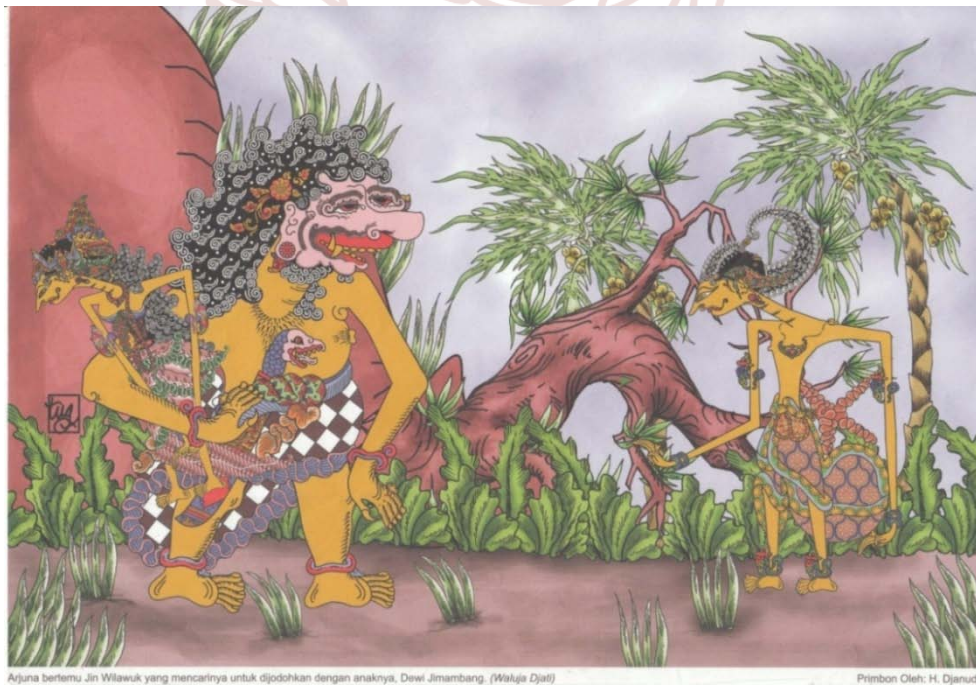


Gbr. 56. Karya Kreasi Baru yang mengembangkan bentuk sketsa/pola dan sunggingannya. Judul “Arjuna Manah dalam Baratayuda”, Karya Sihanto, Art Shop Balai Agung Surakarta. Yang menarik adalah figur orang dan kuda digambarkan lebih realis, serta penerapan warna yang harmonis kecoklatan.





Gbr.57. Bratasena dibujuk Resi Durna untuk mencari Tirta Amerta di Hutan Tikbrasara. Karya: Waluja Djati. Kreasi karya ini dilukisnya wayang duduk, tambahan motif tumbuhan dan gapura, serta sunggingannya yang cenderung tidak digradasi, tetapi diwarnai rata untuk motif hias dalam kostumnya (Scan dari Majalah Joyoboyo).



Gbr. 58. Arjuna bertemu Jin Wilawuk yang mencarinya untuk dijodohkan dengan anaknya, Dewi Jimambang, karya Waluja Djati. Pola wayang mirip wayang Purwa, Sunggingannya yang dibuat dengan teknik rata dan ditambah bentuk tanah dan tumbuhan sebagai begronnya (Scan dari Majalah Joyoboyo).





Gbr. 59. Kreasi sungging wayang “Kresna, Pandhawa dan Punakawannya”, warna sunggingnya menerapkan dominan abu-abu, coklat dan kuning. Bentuk pohonnya mirip dengan hiasan pada wayang beber (koleksi Musium Bey Tani di Wuryantara).



Gbr.60. Sungging Wayang Purwa “Perang Baratayuda”, menunjukkan banyak tokoh Pandawa dan Ngastina, dan pewarnaan yang harmonis dan kreatif. (Sungging Wayang koleksi Musium Bey Tani di Wuryantara, Wonogiri).

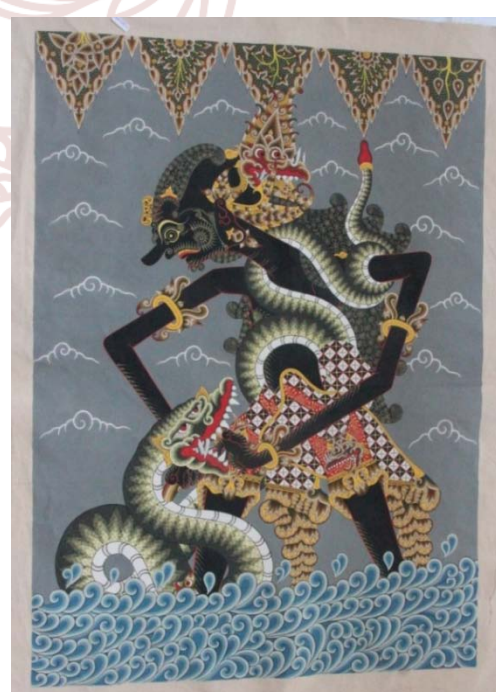


Gbr.61: “Doa Dewi Sri dan Sadana”, Karya Agus Ahmadi, Sungging Acrilik. Menerapkan teknik sungging gradasi. Ukuran: 70 x 50 cm, th. 2015.



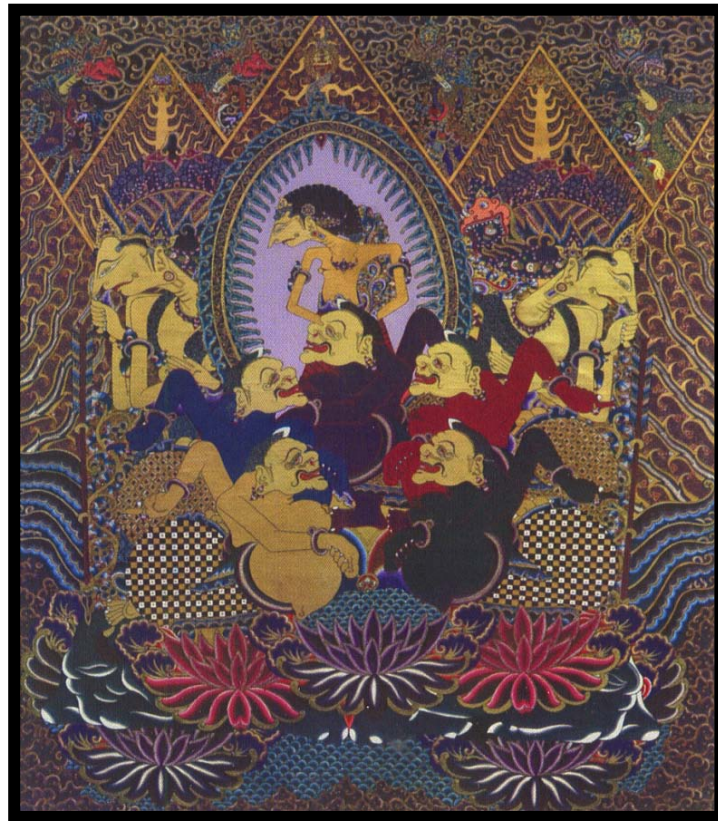


Gbr.62: Rahwana Gugur, kreasi pengembangan sungging wayang pada kaca. (Sumber: <http://Cirebon.multipers.com>).



Gbr. 63. Kreasi pengembangan sunggingan Rama Sinta dan Bima Suci. Pola wayang dan sunggingannya gaya wayang kulit purwa, dipadu dengan latar belakang gaya sungging Wayang Beber (koleksi Art Shop Pareanom, Mangkunegaran).





Gbr. 64. “Shang Yang Ismoyo”, 115 x 141 cm, sunging akrilik di atas kanvas, th. 2011. Karya Annis Yuni Rohmawati. Menerapkan warna sungging digradasi yang dominan kecoklatan dan kuning emas.



Gbr. 65. “**Semar**”, karya Soedibio 1977, lukisan bertema wayang punakawan, karya kreatif mengembangkan unsur sunggingan wayang (Pameran Seni Rupa Kontemporer, Jakarta: 1993).

### **b. Kreasi Unsur Perhiasan untuk Kostum Wayang Orang dan Penari**

Perihal kostum untuk wayang orang dan penari terdiri busana yang kebanyakan dari kain, dan perhiasan yang kebanyakan dibuat dengan bahan pokok kulit perkamen. Dalam laporan ini yang dibahas singkat adalah tentang kostum yang berbahan utama kulit perkamen. Kreasi unsur perhiasan dimaksudkan hasil suatu penciptaan karya yang mengembangkan / memperbarui bentuk-bentuk motif hias dalam boneka wayang kulit purwa, menjadi kostum atau pendukung busana untuk figur wayang orang.

Kostum wayang orang ini merupakan koleksi Jurusan Tari, ISI Surakarta dan Art Shop Pareanom, Mangkunegaran. Karya kriya kulit untuk kostum wayang orang ini sebagian ditatah lubang-lubang dan diwarna emas prada atau brom kuning mas, dan biasanya ditambah bulatan manik-manik. Sedangkan sebagian lagi kostum dari kulit ini ditatah dan diwarna teknik sungging seperti busana wayang kulit purwa.

Perbedaan pokok perhiasan dari kulit untuk wayang orang, bila dibandingkan motif yang terdapat pada wayang kulit adalah bentuknya yang lebih besar. Hal ini disebabkan perhiasan kulit untuk wayang orang disesuaikan dengan ukuran manusia dewasa pada umumnya. Bentuk motifnya memang banyak kemiripan dengan perhiasan wayang kulit purwa, namun pola bentuk dan motif tatahannya diperbarui atau disesuaikan. Kostum wayang orang dari bahan kulit ini antara lain berupa: (1) Sumping yang ada lubang agar dapat dipakai dengan dimasukkan pada daun telinga, dan biasanya ditambah *gondel* (manik-manik yang menjulur kebawah). (2) *Kupluk* (tutup kepala) yang seringkali juga disebut *irah-irahan*, ada yang berbentuk model *irah-irahan*: bergelung, *kethon*, *makuthan*, dsb. (3) *Jamang* yaitu tutup kepala yang bentuknya pendek-memanjang, dan bagian belakang terdapat tali, sehingga pema-kaiannya dapat disesuaikan dengan ukuran kepala pemakainya. (4) *Kelatbahu* yaitu gelang yang dipasang pada lengan atas bagian tengahnya, ada yang warna brom emas rata dan ada yang disungging. (5) *Praba* yaitu kostum yang terdapat lubang yang dimasukkan pada dua lengan tokoh wayang orang, dan bentuknya menonjol ke belakang, condong ke atas. (6) *Badong* yang ditambah tali dan *gombyok* (dari benang rajut) warna merah atau kuning, yaitu hiasan gantung sebagai pelengkap busana bagian bawah wayang orang. (7) *Endong* yaitu kreasi dari kulit sebagai tempat menyimpan panah, dari bahan pokok kulit, ditatah krawangan, diwarna sungging kuning mas atau diwarna gradasi, yang dipakai di punggung wayang orang (dipakai Srikandi, Janaka).

**Aneka Kostum untuk Perhiasan pada Wayang Orang dan Penari:**



Gbr.66. Sumping Polos warna kuning emas dan Sumping Gondel yang disungging.



Gbr.67. Kelatbahu polos kuning emas dan Kelatbahu untuk tokoh wayang orang putra.



Gbr.68. Sumping Puduk Sinumpet dan Kelatbahu untuk figur wayang orang Bratasena atau Werkudara.





Gbr.69. Irah-irahan (*kupluk*) untuk Janaka. Gbr.70. Irah-irahan Srikandi/Mustakaweni.



Gbr. 71. Irah-irahan (tutup kepala) kethon dan Makuthan (*Tropong*) untuk Duryudana.



Gbr.72. Praba untuk tokoh Gatutkaca. Gbr.73. Jamang untuk kostum tari / prajurit.  
(Gbr. 66 s.d 73 adalah foto kostum wayang orang koleksi Jur. Tari, ISI Surakarta).



Gbr. 74. Jamang dari bahan kulit perkamen, dengan bentuk stilasi burung Merak. Biasanya dipakai pada kepala penari dalam Tari Merak.

Gbr. 75. Jamang bermotif Merak yang diwarnai sungging.



Gbr.76. Kupluk (irah-irahan) model gelung bundel, biasa dipakai penari wayang orang putren (wanita).



Gbr. 77. Tutup kepala model Makuthan dan Kethon (*Tropong*).  
(Gbr. 74-77: Kostum Tari koleksi Art Shop Pare Anom, Mangkunegaran, Solo).





Gbr.78. Badong dengan Uncal Gombyok merah dan Badong diwarna sungging.  
Kostum ini sebagai pelengkap busana wayang orang bagian bawah-depan.



Gbr. 79. Endong dari bahan kulit perkamen dengan *srempang* kain, untuk tempat panah dan dipakai pada punggung penari atau kostum wayang orang.  
(Gbr. 78 dan 79 adalah foto kostum wayang orang koleksi Jur. Tari, ISI Surakarta.  
Keterangan hasil wawancara dengan Mujihari Yuli Prasetyo, SSn. MM).

#### 4. Beberapa Jenis Kreasi Baru Wayang Kulit di Surakarta

Seperti telah dijelaskan pada bab di depan, bahwa di Indonesia terdapat banyak wayang dan beragam dalam hal budaya wayang. Paling tidak setelah diteliti melalui data pustaka dan pengamatan di lapangan terdapat 55 jenis wayang yang dapat disebutkan. Keberagaman wayang akan lebih banyak apabila diperinci berdasar jenis, bahan, fungsi, cerita, pedalangannya, sejarahnya, seni kriyanya, makna atau nilai filsafat di dalamnya, bahasa yang digunakan, apalagi disebutkan nama-nama tokoh wayangnya. Pada umumnya wayang banyak ditulis tentang ceritanya, pedalangannya, dan makna filsafatnya, khususnya wayang kulit Purwa. Dalam uraian ini hanya dipilih beberapa jenis wayang kreasi baru yang dibuat dari bahan kulit, merupakan peraga/boneka wayang untuk pentas, ada keterkaitannya dengan wayang kulit Purwa dan terdapat di wilayah Surakarta.

Kreasi baru dalam wayang kulit ini merupakan hasil karya seni kriya wayang yang memiliki ciri-ciri kreatif dalam mengembangkan unsur bentuk wayang, baik dalam pengembangan pola bentuknya, kostum (busana dan perhiasannya), sunggingan atau warna yang banyak diterapkan. Untuk tatahannya belum dibahas karena untuk menampilkan motif atau model tatahannya bila digambar butuh waktu cukup lama. Wayang kreasi baru yang akan dipaparkan adalah: (a) Wayang Gedog, (b) Wayang Dupara, (c) Wayang Sadat, (d) Wayang Wahyu, (e) Wayang Kancil, dan (f) Wayang Eksperimen. Pembahasan tentang wayang kreasi baru ini hanya dijelaskan secara singkat terutama yang terkait seni rupa atau seni kriyanya, cerita apa yang dikandungnya, penciptanya serta tahun perkembangannya.

##### a. Wayang Gedog

Wayang *gedog* merupakan satu-satunya wayang kulit yang mengangkat cerita Panji, meskipun ada kesenian lain seperti wayang beber dan topeng yang mengangkat cerita Panji. Perbedaan yang mendasar adalah wayang Gedog terbuat dari kulit sedangkan wayang beber adalah wayang yang teknis pementasannya dibeberkan dan dilukiskan di atas kertas, kain atau daun, sedangkan topeng Panji terbuat dari pahatan kayu (Soetarno, Sarwanto, Sudarko, 2007: 133). Teori-teori dan pemaparan dari para ahli banyak menunjukkan bahwa wayang *Gedog* merupakan wayang kulit yang



mengangkat cerita Panji. Kata gedog diartikan sebagai kandang kuda, karena tokoh pahlawan dalam wayang Gedog banyak yang memakai kuda seperti Raden Panji Kuda Angron Akung, Raden Kuda Tanungan, Raden Kuda Panaruh, Raden Kuda Wiraka, Raden Kuda Prakosa, Raden Kuda Partaka, Raden Kuda Sangkaya, dan masih berpuluh kuda lainnya. Kata gedog juga diartikan “dog-dog” suara yang timbul dari ketukan dalang pada kotak wayang (Damar Tri Afrianto, 2014: 17).

Menurut Serat Centini, Wayang Gedog diciptakan oleh Sunan Ratu Tunggul selama era Kerajaan Demak. Hal ini ditandai dengan *chonogram/sengkalan: Gaman Naga ing Udipatya*, berarti tahun 1485 Saka. Wayang Kulit Gedog menyerupai Wayang Kulit Purwa dari aspek *sumping*, *dodot*, tangan dan kaki; namun, penataan dan lukisan berbeda. Wayang Gedog menceritakan kisah Raden Panji, mulai dari Lembu Subrata sampai Panji Kudalaleyan di Pajajaran, Pranasmaru, dan empat saudara yang menjadi raja di Kediri, Jenggala, Singasari dan Urawan. Beberapa karakter dalam Wayang Kulit Gedog memiliki tutup kepala berupa *tekes*, dan pakaian mereka dalam bentuk *rapekan* atau *dodot*, misalnya, karakter Panji Inukertapati. Karakter wanita memiliki rambut yang panjang.

Wayang gedog tidak akan lepas dari wayang Purwa karena bentuk dan bahannya hampir sama, yang membedakan wayang Purwa dengan wayang gedog adalah isi cerita dan busananya. Sejarah asal-usul dan perkembangan wayang gedog juga saling terkait. Wayang ini kurang dikenal oleh khalayak umum, sebab pada masa lampau hanya dipentaskan dikalangan kerabat karaton. Sekarang lebih tidak dikenal disebabkan sudah jarang ada pertunjukan wayang gedog, bahkan nyaris tidak ada sama sekali. Hal ini dikarenakan sudah tidak ada lagi seorang dalang yang benar-benar menguasai teknik pakelirannya. Dalang yang menyajikan pakeliran gedog sekarang inipun, pada umumnya berangkat dari teknik dan idiom pakeliran wayang kulit Purwa (Damar Tri Afrianto, 2014: 19).

Pola atau bentuk rupa wayang gedog secara umum hampir sama dengan wayang kulit Purwa, terbuat dari kulit perkamen yang ditatah krawangan, disungging dan digapit. Sebagian tokoh wayang gedog merupakan pengembangan atau mengacu pola dasar wayang kulit Purwa jenis *Satria Sabrangan*. Busana yang khas terdapat pada busana kain dodod berbentuk *rapekan* dengan menyandang keris.



Gbr. 80. Dewi Sekartaji dan Panji Asmarabangun, kreasi Bambang Suwarno. Model tatahan dan sunggingan wayang ini terdapat kesamaan / kemiripan dengan wayang kulit Purwa. Ciri khasnya adalah pola rambut atau tutup kepala, dan menyandang keris.



Gb.81. Tumenggung Wyg. Gedog, tinggi 54cm. Gb.82. Patih Wayang Gedog, tinggi 54 cm. Kedua wayang ini mirip dengan tokoh wayang Purwa Rapekan (Udawa dan Jaka Puring). Sunggingannya muka *jambon*, badan kuning emas, dan kostumnya diwarnai gradasi. (Wayang Gedog koleksi Jur. Pedalangan, ISI Surakarta).



Gbr.83. Tokoh Wayang Gedog dari kiri: Bancak dan Doyok untuk wayang dagelan. Wayang ini termasuk wayang dagelan atau humoris. Pola Bancak banyak mirip dengan Bilung, dan Doyok banyak mirip dengan Bagong wayang kulit Purwa. (Wayang Gedog koleksi Jur. Pedalangan, ISI Surakarta).



Gbr.84. Wayang Gedog Galiuk, tg.50 cm. (Dua buah Wayang Gedog koleksi Jur. Pedalangan, ISI Surakarta).



Gbr.85. Tumenggung Wyg. Gedog (48 cm).

Wayang Gedog Galiuk pola bentuk kepalanya mirip wayang Purwa Rukmakala, badannya mirip Bilung, yang khas adalah berbaju lengan panjang. Sungginganya diwarnai teknik susun/gradasi.

Tokoh Tumenggung wayang Gedog ini, wajahnya mirip Limbuk, *kupluk*-nya maku than. Wayang ini gemuk, bentuk busana bawah model rapekan. Yang khas berbaju lengan panjang. Pola busana dengan sungginganya mirip wayang Purwa.

#### **b. Wayang Kulit Dupara**



Wayang Duporo adalah jenis wayang kulit yang dibuat pada masa pemerintahan Sunan Paku Buwono VII (1830 – 1858) di Keraton Surakarta Hadiningrat. Jenis wayang ini diciptakan oleh Raden Mas Danuatmadja, seorang seniman dari keraton. Wayang Duporo tidak berbasis pada cerita dari Mahabarata atau Ramayana, tetapi lebih pada cerita yang terjadi pada zaman kerajaan Demak, Pajang dan Mataram. Bentuk, tatahan dan sunggingan Wayang Duporo hampir identik atau mirip dengan Wayang Kulit Purwa. Bedanya terutama pada bentuk pakaian yang dikenakan para tokoh wayang itu. Kebanyakan figure tokoh wayang Dupara mengenakan baju lengan panjang dan ikat kepala bermotif lurik. Nama wayang Dupara konon berasal dari kata *andupara* yang artinya aneh atau tidak lazim (Ensiklopedi Wayang Indonesia, Jilid II (c,d,e,f,g,h,i,j): 484).



Gb. 86. Wayang Duporo: Sultan Agung, Patih Danurejo dan Pangeran Diponegoro (Koleksi dari Istana Anak-anak TMII, Jakarta. Scan: Senawangi, Katalog, 2004: 19)

Penggambaran wayang kulit Duporo ini lebih realistis (mirip dengan manusia asli) dibanding wayang Purwa yang lebih digayakan. Termasuk busana dan perhiasan pada wayang Dupara ini disesuaikan dengan busana yang berlaku pada masa Sultan Agung atau zaman Diponegoro, serta sesuai dengan jabatannya.

### c. Wayang Kulit Sadat



Wayang Sadat dibuat dari kulit, diciptakan tahun 1985 oleh Suryadi Warno Suharjo, seorang guru matematika SPG Muhammadiyah di Klaten, Surakarta. Wayang ini sepenuhnya bernafas Islam, dengan suasana pesantren, tetapi dalam penyampaian tetap menggunakan dasar budaya Jawa. Bentuk peraga wayangnya dibuat lebih realistis dibandingkan dengan bentuk peraga wayang kulit purwa. Bentuk stilir mirip wayang kulit Purwa, terutama hanya mengenai bentuk jari tangan, celana cinde, dan *bokongannya*. Dibandingkan wayang kulit Purwa, sunggingan wayang Sadat lebih meriah, dengan menggunakan warna-warna yang lebih cerah. Lakon yang ditampilkan wayang Sadat mengambil kisah para wali dan riwayat penyebaran Islam di Pulau Jawa. Penaman wayang Sadat berasal atau dikaitkan dengan kata “*syahadatin*”, sekaligus sebagai akronim dari sarana dakwah dan tabligh (Ensiklopedi Wayang Indonesia, Jilid IV (r,s): 1114).

Wayang yang digunakan untuk Wayang Sadat mirip dengan wayang kulit, tetapi karakternya adalah tokoh-tokoh penyebaran agama Islam di Jawa, seperti Sunan Ampel, Raden Patah, dan lain-lain. Fitur lain yang unik dari jenis wayang ini adalah dalam pertunjukannya, bahwa semua musisi (penabuh gamelan) memakai surban putih dan beskap landung abu-abu, dan penyanyi pesindhen mengenakan kebaya dan mukharoh (jilbab).



Gbr.87. Wayang Kulit Sadat (Koleksi Musium Wayang, Jakarta).

Kayon yang dibuat untuk peraga Wayang Sadat di atas, bentuknya mirip atau mengacu gaya Wayang Kulit Purwa, yang kiri kayon Blumbangan, yang kanan Kayon Gapuran dengan motif hias didalamnya disederhanakan. Tiga figur wayang Sadat di atas polanya mirip wayang Purwa, dengan digubah wajah, tutup kepala dan baju berlengan panjang.



Gbr. 88. Wayang Sadat sebagai dua tokoh Wali Sanga (Koleksi H. Solichin, Jakarta)  
Wayang sadat ini kelihatan jelas pola bentuknya terkait dengan pola wayang kulit Purwa. Kepala bagian atas digambarkan bersorban, dan antara telapak kaki tidak ada bentuk lemahannya, ini yang beda. Busananya yang berselendang, berjubah, bentuk wironnya, dan bersepatu, juga sunggingannya mirip tokoh Dewa Wayang Purwa.

#### d. Wayang Wahyu



Gbr.89. Wayang Wahyu: Angel Gabriel, Eve Adam (Musium Wayang, Jakarta)  
Figur tiga tokoh wayang diatas merupakan wayang Wahyu yang bentuknya digambarkan secara realis, sehingga lebih jelas sebagai penggambaran manusia. Yang terkait dengan wayang kulit Purwa adalah bahan, pola yang stilasi bentuk yang tampak depan dan samping, serta gradasi pewarnaannya serupa dengan sungging dalam wayang kulit.

Wayang Wahyu diciptakan oleh Temotheus Mardji Subrata dari Malang, Jawa Timur pada tahun 1960. Karakter Wayang Wahyu dibuat realistis dengan ornamen bergaya yang menyerupai Wayang Kulit Purwa. Sekitar 225 karakter laki-laki dan perempuan telah dibuat, diambil dari Alkitab Perjanjian Lama dan Baru. Dalang Wayang Wahyu yang masih aktif antara lain Paulus Harsono dan Lucia Siti Minah. Mereka sebelumnya dalang Wayang Kulit Purwa yang tertarik untuk memainkan Wayang Wahyu dengan cerita yang diambil dari Alkitab (Senawangi, Katalog Pameran Wayang, 2004: 29).

Munculnya Wayang Wahyu merupakan gagasan dari Booeder Timo Heus Wignyosubroto, seorang pastur dari Surakarta. Pada tahun 1959, setelah diadakan tukar pikiran dengan MM. Atmowijoyo, R. Roesradi Wijoyosawamo dan J. Soetarmo, mulai didapat kata sepakat untuk merealisasikannya. Wayangnya dibuat oleh R. Roesradi pada tahun 1960. Lakon / sumber dari wayang Wahyu dari Kitab Suci Perjanjian Lama dan Baru, dimana didalamnya tertulis wahyu-wahyu / firman-firman Tuhan. Cerita wayang kulit Wahyu dimulai dari Nabi Adam dan Siti Hawa berada di Surga diganggu oleh setan sehingga diturunkan ke dunia. Wayang ini dibuat untuk kepentingan visualisasi agama Kristen dan dipentaskan setiap hari besar Kristen. (Katalog Musium Wayang, di Jakarta Barat).



Gbr.90. Wayang Wahyu: Judas, Petrus, Matheus (Koleksi H. Solichin, Jakarta). Penggambaran wayang Wahyu dari kulit, pola bentuk wayangnya berbeda dengan wayang kulit Purwa, khususnya bentuk muka, tutup kepala, dan busana jubahnya.

Dalam penyunggingan kostumnya seperti pada sungging wayang Purwa.





Gbr. 91. Wayang Wahyu: tokoh Human III, Ghad Roasit.



Gbr.92. Wayang Wahyu: Yamin, Salume (2 putri), Alexander, dan Ruben.



Gbr. 93. Wayang Wahyu tokoh: Arabas Roasit, Arabas dan Pendeta Kristen  
(Gambar 91, 92, 93: Wayang Wahyu koleksi Jur. Pedalangan, ISI Surakarta).



### e. Wayang Kancil

Wayang Kancil diciptakan pada tahun 1925 oleh seorang pecinta seni wayang dari etnis Cina yang bernama Bo Liem. Wayang Kancil adalah wayang yang terbuat dari kulit. Lie Too Hien memotong, menatah dan mewarnai lebih dari 100 karakter Wayang Kancil yang terdiri dari hewan di hutan. Meskipun seniman tersebut adalah keturunan Cina, bentuk dan gaya seninya mengikuti seni wayang tradisional Jawa. Cerita-cerita Wayang Kancil diambil dari Serat Kancil Kridomartono karya Raden Panji Notoroto. Wayang kancil ini kemudian disempurnakan oleh R.M. Sayid pada tahun 1943 (Senawangi, Katalog, 2004: 26).



Gbr.94. Wayang Kancil dengan beragam hewan hutan, burung dan buaya. Didalam wayang kulit Purwa juga terdapat jenis wayang beragam bentuk hewan yang disebut wayang kewanan. Aneka wayang Kancil ini penggambarannya cenderung realistis/naturalis.



Gbr. 95. Wayang Kancil bentuk: pohon, kelinci, kijang, dan harimau. Yang menarik adalah wayang yang kreatif dalam menggambarkan stilasi pohon. (Gbr.94,95: Scan dari Senawangi: Katalog Pameran Wyg Indonesia di Eropa 2004)

### f. Wayang Kulit Eksperimen

Wayang kulit eksperimen dimaksudkan suatu karya wayang kulit percobaan dengan cara mempraktekan pembuatan karya wayang jenis pengembangan, pembaruan maupun kreasi kriya wayang yang unik, berbeda dengan sebelumnya. Ditampilkannya aneka karya eksperimen ini dengan harapan mahasiswa atau pembaca dapat mengapresiasi, serta dapat digunakan sebagai pembelajaran, informasi yang menarik untuk bekal berkarya kreasi wayang, maupun sebagai acuan atau sumber penciptaan untuk berkreasi yang sejenis maupun karya seni yang baru. Dalam uraian wayang kulit eksperimen hanya dijelaskan secara singkat terkait teks (yang terlihat langsung), konteks (makna dibalik karya wayang), dan beberapa hal yang terkait dalam seni rupa ataupun kriya seni. Karya yang ditampilkan merupakan seleksi dari puluhan karya wayang eksperimen yang dikoleksi oleh Jurusan Pedalangan ISI Surakarta, dengan dipilih yang kreatif, inovatif dan unik, dan sebagian karya penulis. Karya kriya wayang yang ditampilkan dalam aneka buku wayang kebanyakan adalah gambar atau foto dari karya wayang stilasi manusia yang berwujud satu tokoh wayang kulit.



Gbr. 96. Wayang Barisan/*Ampyak* Prajurit P. Diponegoro, 84 x 60 cm.  
 Dalam karya ini digambarkan tokoh Pahlawan Diponegoro naik kuda bersenjata keris, dan pasukannya yang dengan gigih melawan penjajah Belanda.  
 Gambar lain yang menyatu adalah perwujudan 18 orang sebagai pengawalinya,  
 3 meriam, 2 payung, 2 bendera merah putih serta berpuluh tombak.  
 Tatahannya teknik krawangan dan disungging dengan warna rata dan susun.

Gbr.97. Barisan Jdr. Sudirman ditandu, bahan kulit, 62 x 42cm.

Wayang ini pengembangan bentuk wayang Rampogan/ Ampyak wayang kulit Purwa. Pahlawan Jdr. Sudirman merupakan tokoh pimpinan perang mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia.



Gbr.98. Kapal Perang Indonesia, tinggi 60 cm. Perwujudan wayang yang menggambarkan kapal perang yang sedang berlayar, dan penggambaran ombak laut dengan sunggingan yang kreatif. Kapal ini mengingatkan kita bahwa NKRI negara maritime yang mempunyai ribuan kapal laut.



Gbr.99. Pesawat Tempur, 70 x 58 cm      Gbr.100. Mobil / Jeep Kompeni, 80 x 48 cm  
Wayang yang berupa bentuk pesawat terbang dan mobil ini, termasuk langka, karena dalam wayang kulit Purwa tidak ada. Model wayang ini merupakan kretifitas sesuai perkembangan teknologi transportasi / kendaraan dewasa ini.

(Gambar 96 s.d 100: Foto koleksi wayang Jur. Pedalangan, FSP, ISI Surakarta).





Gbr.101. Kayon Pocung Kanginan tg 98cm.



Gbr.102: Kayon Tirta Amerta, tg 112 cm.

Kreasi dua gunung di atas penuh inovatif bila dibandingkan gunung wayang Purwa.



Gbr. 103. Cahyo Wening (60 cm).



Gbr.104. Bathara Guru Lodra, tg 110 cm.

Karya yang unik kreatif ini sangat penting sebagai acuan karya wayang eksperimen.

(Gbr. 101 s.d 104: Wayang koleksi Jur. Pedalangan, FSP, ISI Surakarta).





Gbr.105. Wayang Eksperimen: Cakil, tinggi 42 cm,

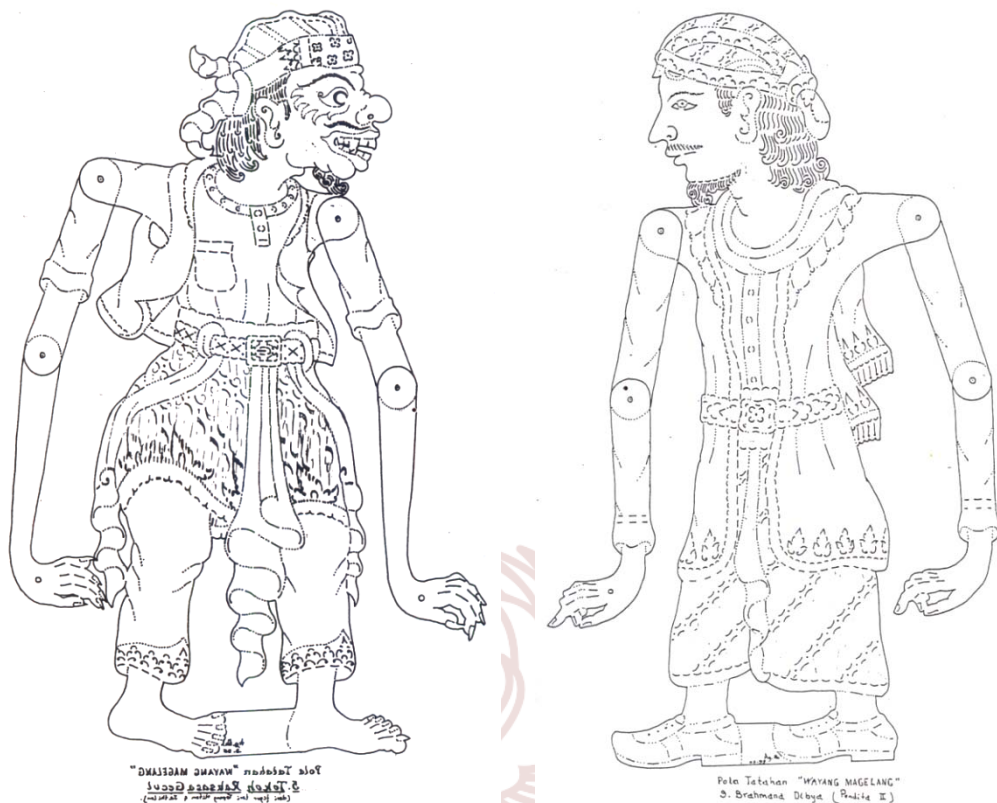


Gbr.106. Wayang kulit eksperimen Togog



Gbr.107. Wayang eksperimen Bilung

Tiga wayang kulit jenis eksperimen ini adalah sebagian dari kreasi Sunardi. Meskipun pola wayangnya ini dibuat dengan inofatif total, namun kesan sebagai pengembangan wayang purwa masih terlihat. Sunggingan wayang ini diwarnai transparan. (Gbr.105, 106, 107: Wayang koleksi Jur. Pedalangan, FSP, ISI Surakarta).



Gbr. 108. Rancangan bentuk figur dan motif tatahan tokoh wayang kreasi: Raksasa Gecul dan Brahmana Dibya, desain Agus Ahmadi.



Gbr.109. Hasil sunggingan wayang kreasi: Raksasa Gecul dan Brahmana Dibya. Wayang ini sebagai alat peraga wayang eksperimen kerjasama dengan Jur. Pedalangan sebagai pengembangan wayang di Magelang, tahun 1996.



Gbr. 110. Busana tari “Menak Koncar” sebagai acuan berkarya Wayang Kreasi Khas Magelang. Bentuk tatahan mengacu motif tatahan wayang kulit Purwa, kreasi Agus Ahmadi.



Gbr. 111. Kreasi wayang eksperimen Togog (55 cm) dan Semar (56 cm) dengan motif hias tulisan Kaligrafi huruf Jawa (koleksi Jur. Pedalangan).



## 5. Kreasi Kriya Kulit Pengembangan Fungsi Wayang Purwa

Pengembangan fungsi wayang kulit Purwa adalah wayang kulit yang umumnya digunakan sebagai alat peraga untuk pementasan wayang kulit Purwa ini, penggunaannya dikembangkan untuk fungsi lainnya. Dalam uraian ini dilaporkan beberapa kreasi wayang yang dikembangkan fungsinya, dan terdapat di masyarakat, antara lain: Karya Kriya Kulit untuk Hiasan Dinding, Lampu Hias dan Penyekat Ruang Bermotif Hias Wayang, serta Kriya Wayang Kulit untuk Souvenir.

### a. Karya Kriya Kulit Figur Wayang untuk Hiasan Dinding



Gbr.112. Hiasan dinding bentuk wayang kulit yang telah ditatah dan disungging, Dewi Ratih dan Batara Kamajaya (tidak digapit), ditempel pada landasan triplek beralas kain, dan dipigura ukiran kayu bentuk segi lima. (Karya Sanggar wayang Haryanto, Surakarta).



Gbr.113. Karya kriya kulit untuk hiasan dinding yang menggambarkan adegan Janaka memanah, dengan sais Prabu Kresna, diatas kereta kuda. Sebagai begronnya merupakan motif tatahan (Karya Sanggar wayang Haryanto, Surakarta).

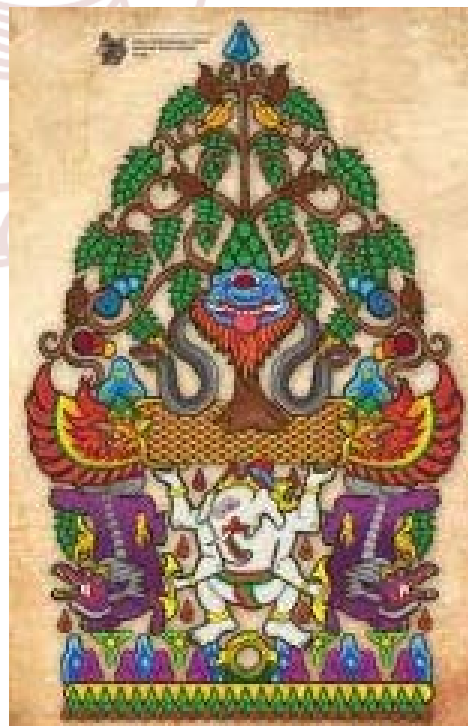




Gbr.114. Karya kriya kulit “**Barisan Prajurit Belanda**” (pjl 105 x tg 42 cm). Karya ini merupakan pengembangan bentuk wayang Rampogan/Ampyak dalam wayang kulit Purwa, dengan teknik ditatah dan disungging.



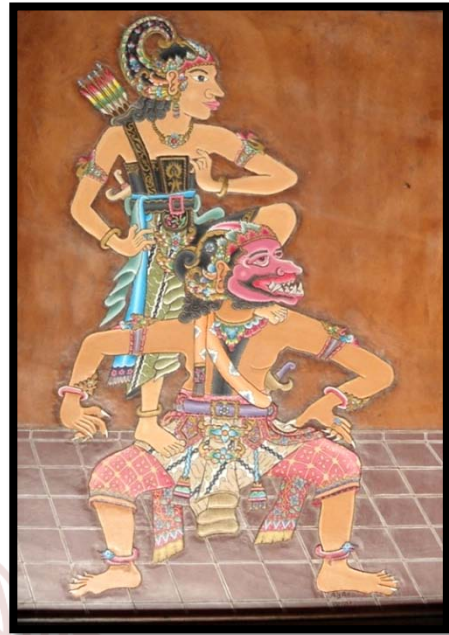
Gbr.115. **Janaka Tapa**, bentuk wayang ditambah pohon & burung, keris di depan dan dodot dirubah. (Copy dari internet)



Gbr.116. **Gunungan Kreasi Baru**, bentuk tepi, motif, tatahan & warna Berbeda dg Gunungan Wayang Purwa. (Copy dari internet).



Gb. 117. **'Manungaling Kawula Gusti'**,  
Bahan Kulit Samak Nabati, teknik: Solder,  
Karya: M.Ubaidul Izza, 2012.



Gb.118. **'Perang Kembang'**, bahan:  
Kulit Samak Nabati, teknik: Tatah  
& Sungging, karya: Agus Ahmadi

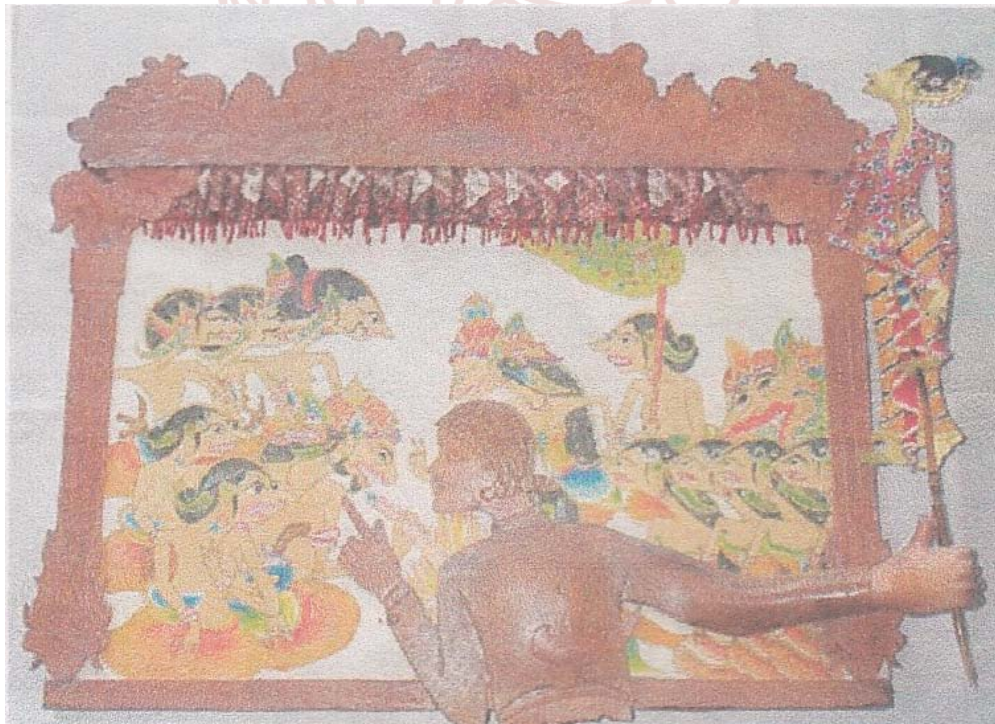


Gbr. 119. **"Bima Diuji Dewa"**, bahan Kulit Perkamen,  
teknik tatah krawangan dan sungging, ukuran 86 X 66 cm.  
Karya: Agus Ahmadi, ISI Surakarta.





Gbr.120. **“Pandawa Lima”**, Tatah Sungging pada Kulit Perkamen dengan tokoh: Werkudara, Nakula, Sadewa, Puntadewa dan Janaka. Dengan dihias sunggingan pohon, dan motif tatahan untuk lantai dan begronnya.



Gbr.121. Kreasi hiasan dinding berjudul wayang **“Wanita Menggugat”** dari gabungan bahan: kulit perkamen, kulit samak nabati, kain dan gapit dari tanduk.  
Karya Suroto, ISI Suraklarta, tahun 2004.

**b. Lampu Hias dan Penyekat Ruang Bermotif Hias Wayang**



Gb.122. Lampu Duduk, motif wayang Punakawan Bahan: Kulit Perkamen dan Besi. Karya mahasiswa Kriya.



Gb.123. Lampu Dinding dari kulit bermotif wayang Kresna, dan Kayu yang diukir krawangan.



Gbr.124. Lampu hias duduk, yang kapnya dibuat segi enam bermotif hias wayang dan motif batik.





Gbr.125. Penyekat Ruang (*Rana*) karya mahasiswa Kriya, tahun 2000. Aplikasi bahan kayu Jati diukir, dengan kulit perkamen yang disungging. (Koleksi Jurusan Kriya, FSRD, ISI Surakarta)



Gb.126. Motif pada *Rana*, tokoh-tokoh wayang cerita Ramayana: Dasamuka dan Wibisana, Sinta, Rama Wijaya dan Anoman yang digambarkan bagian atas.



Gbr.127. Bagian hiasan untuk Penyekat Ruang, karya Art Shop Balai Agung Surakarta yang belum dipasang pada kerangka kayunya. Motif hias di atas adalah wayang Purwa: Bima, Janaka, Kunti dan Puntadewa, dengan begron motif tatahan.

### c. Kriya Wayang Kulit Untuk Souvenir

Souvenir atau cinderamata memiliki arti sebagai tanda mata atau kenang-kenangan. Souvenir disamping banyak ditemui di lokasi pariwisata, art shop, mall atau super market, juga sering digunakan sebagai tanda mata upacara resepsi pernikahan atau upacara adat yang lain. Souvenir adalah benda atau barang yang diperoleh seseorang ditempat kunjungan wisata, sebagai tanda kenangan mengenai tempat, obyek, seseorang atau peristiwa yang telah dikunjungnya. Ciri souvenir yang menarik wisatawan adalah bentuknya tidak besar, mudah dibawa, tidak mudah rusak, tidak berat bobotnya, dan bentuk / hiasannya terkait atau berciri khas dengan tempat wisata yang didatanginya. Kriya wayang kulit yang berupa souvenir ini ditampilkan dengan penjelasan singkat tentang aneka cinderamata berbahan pokok kulit, yang biasanya ada



aplikasinya dengan bahan lain. Bentuk atau hiasan souvenirnya dipilih yang bertema wayang. Adapun souvenir wayang ini banyak terdapat di Surakarta, yang jenisnya antara lain berupa: Hiasan Tempel, Penyekat Buku, Maskot, Kipas, Bentuk Wayang Diperkecil, dan Hiasan Dinding.



Gbr. 128. Gantungan Kunci & enamel Hiasan Tempel pada Kulkas yang hiasannya merupakan motif wayang kulit Purwa diperkecil.



Gbr.129. Empat karya pembatas buku dihias motif wayang (tinggi 15 cm), Hiasan temple dan dua maskot (gantungan dalam mobil), yang semuanya dari bahan kulit split/perkamen yang ditatah dan disungging (Gbr.128, 129: souvenir koleksi art shop “Pareanom” Mangkunegaran).

C:/ Laporan Penelitian Kraeasi Wvg, AgA, 2015

Edmun Burke Feldman, *Art as Irmnge and Idea*. Part One, Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Yersey, 1967, naskah terjemahan SP. Gustami, 1991. "*Seni Sebagai Ujud dan Gagasan*" (tidak diterbitkan) ISI Yogyakarta.

Edi Sedyawati; 1992, "*Cabang dan Ciri Seni*", **Makalah Seminar**, Pusat Penelitian Kemasya-rakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia, Jakarta.

Gustami, SP; 2007, ***Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia***, Yogyakarta: Prasista.

Gustami, SP; 2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya "untaian metodologis"*, Institut Seni Indonesia Yoryakarta.

Gustami, SP; 2002. "*Memantapkan Wacana Seni Kriya Indonesia sebagai Akar Seni Rupa Indonesia*", **Makalah Seminar Internasional Seni Rupa**, PPs ISI Yoryakarta.

Gustami, SP; 1980, ***Nukilan Seni Ornamen Indonesia***, STSRI Yogyakarta.

Gunarto & Sugiyono; 1979, ***Pengetahuan Teknik Kerajinan Kulit***: Depdikbud, Jakarta.

Gigih Wiyono, "*Mengenalkan Industri Kreatif pada Siswa Sekolah, Sebuah Langkah Inofatif untuk Mengantisipasi Budaya Global*", **Makalah Seminar Budaya**, Reuni Akbar ASKI, STSI, ISI Surakarta, 28 April 2015.

Hadari Nawawi; 1995, ***Penelitian Terapan***, Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Haryanto S; 1991, ***Seni Kriya Wayang Kulit***, Jakarta: Pustaka Umum Grafiti.

Haryanto S; 1992, ***Bayang-bayang Adhiluhung, Filsafat, Simbolis dan Mistik dalam Wayang***, Semarang: Dahara Prize.

Haryono Haryoguritno; 1993, "*Wayang Purwa Gagrak Surakarta Ditinjau dari Aspek Seni Rupanya*", **Makalah Sarasehan** Pekan Wayang Indonesia VI, 22 Juli 1993 di Jakarta.

Hartono, AG.; 1999, "*Rupa dan Makna Simbolik Gunungan Wayang Kulit Purwa Jawa*", **TESIS**, Institut Teknologi Bandung, Bandung.

I Made Bandem; 2002, "*Mengembangkan Lingkungan Sosial yang Mendukung Kriya Seni*" **Makalah Seminar Internasional Seni Rupa**, PPs. ISI Yogyakarta.

I Made Bandem; 2001, "*Metodologi Penciptaan Seni (Kumpulan Bahan Mata Kuliah)*", Program Pascasarjana, I S I Yoryakarta.

Imam Buchori Zainuddin; 1999, "*Kriya Tradisi dalam wacana Pendidikan Tinggi Menghadapi Budaya Global*", **Makalah Seminar**, STSI Surakarta.

Imam Sutarjo; 2006, ***Serpihan Mutiara Perunjukan Wayang***, Surakarta: Fak. Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret.